東方文化學刊

第四期　我們的年代記

《東方年代記》緣起 .... 月澄 MOKO 2

抽青蛙！——《東方年代記》英雄模式設計思路答問 .... 肆玖舞 27

遊戲難度分級之我見... 無良記者 38

論《東方年代記》的愛情觀.................................. 葉紫蟬 41

《東方年代記》旅途中的那些小小彩蛋 zx2kk 84

人與妖的境界——八雲紫的難題之二 .... 星期六上線 118

疏密之間的鬼物，隱現離合的面容 .... 宮酒姬 136

《東方年代記》，與我的過去種種........................ 胡逆天 167

二〇一六年二月

《東方年代記》緣起

編按：本期我們非常高興請到了《東方年代記》的主策劃與編劇月澄，來跟大家談談這款同人鉅作的開發緣起。這就先請來段開場白吧！

大家好，月澄 MOKO 的說，很開心也很感動，能有機會在這裡和大家聊一聊《年代記》的事情，受到邀請的時候激動得繞樹三匝，何枝均依，興奮的感情有些溢於言表，不過要都把筆墨消耗在這裡有些太對不起收看的各位了，於是閒話少說，我們就非正式地說點緣起的故事吧。

小鎮時期

你最早開始活躍是在東方小鎮吧？這個現已成為遺跡的論壇還有不少舊文可爬，請略述一下當年這小鎮的氣氛，你開始寫文的時候大約是幾年級，你寫連載小說時的心情、交到的朋友，還有最重要是講你和苗

姐怎麼認識的。

被叫做遺跡的東方小鎮，感覺真是好讓人懷念啊，當年我主要是在小鎮的文區活躍，那是個自詡為文青的寫手們和滿肚子槽點的讀者們激情碰撞的地方，作者們能夠發揮奇思妙想，讀者們也會認真地捕捉每一個槽點，那種互動的感覺讓人特別有熱情，甚至出現過吐槽比原文寫得都長的經歷，這讓作者回覆起來不是要寫得更長了嗎！值得一提的是，收到讀者的吐槽後，針對每位讀者進行槽點回覆的做法，最開始或許來源於名為天海雪兔的作者，這種互動式的做法受到了許多作者的喜愛，我也是其中的一員，認真地聆聽各位客倌的評論，認真地給予回饋，這才是真正意義上的互動關係，充滿活力和動力，大概是那個時代最真實的寫照吧。

我最開始寫文的時候大約是高中二年級左右，當時盛行名叫《魔力寶貝》的網路遊戲，我把同人作品當做暑期活動作業交給老師結果只接到了「閱」這樣的無聊評論實在無法滿足啊，果然我這樣的寫手是更喜歡被人吐槽個夠的類型吧！於是之後開始寫文給共同遊戲的小夥伴觀看，那算是最初的同人創作吧。

連載小說的時候很拼，但是心中卻充滿了熱情，白天念書，空下來就在本子上寫字，晚上休息的時候錄入電腦，每週按照固定時間進行連載，這種筆墨式的遠古寫作方式也導致我寫作效率很低，但我很喜歡，因為用筆馳騁在本子上更有靈感，也更能讓自己靜下心來寫字，而且看著自己親手書寫完一個又一個厚厚的本子留下來的實體手稿，很有成就感，這也是能夠讓我樂此不疲寫下去的動力吧，當然由於寫字太多導致

字變得奇怪了，現在想想我的字體說不定屬於很奇葩的類型哦。

通過寫文認識了不少朋友，在《年代記》推廣過程中也是優先考慮找認識的讀者幫忙的，畢竟人都是擅長殺熟的嘛，不過我其實很不擅長與人交往，所以拜託別人的時候也都很難做，還好有苗姐一直在支持著我，才能一路走來。和苗姐認識應該是《夜神雪》的製作過程中吧，她的頭像當時一直在用東風谷早苗，而且我才會把她叫做苗姐，經過交往才知道她讀過我寫的文章，雖然從沒在網路上露面說過話，但對我很熟悉，而且在製作過程中我是劇本設計，她是程序全域設計，幾乎交流最多的就是我倆，因此一來二去也就熟稔了起來，苗姐可以靠她的「努力」和「拼死」做到一切她想要做出的事情，而且會在最開始就策劃到很多整體的佈局，仿佛可以洞悉未來一般，她比誰看得都遠，並且事實證明她總會是對的，那樣的能力讓我折服，苗姐總會在我面前自稱是我的腦殘粉，而我，何嘗不是她的腦殘粉呢？能夠認識苗姐，或許這是我最值得驕傲的地方了。當然咯，苗姐不喜與外人往來，也不喜被人提起，自然也不會在公開場合露面，她更願意作為不被歷史記錄的人，把功勞追加在我們頭上也無所謂，所以就有了現在我在這裡風光嘮叨的樣子啦，我從心底感謝她的，這就足夠了。

夜神雪時期

請略述 2008-09 年製作《東方夜神雪》時的情況與心得感想。

《夜神雪》是我第一次參加遊戲製作，自然也是第一次給遊戲寫劇本，雖然主策劃最初的意思是要做出在神奈子的威嚴下魔理沙和後宮團

一行人的大冒險故事，但誰叫我是個徹頭徹尾的妹紅控呢，於是強行塞入了妹紅劇情，而隨之而來的對手戲也就增添了輝夜的戲份，這也就形成了《夜神雪》的劇情。

原本是打算故事到破壞陰謀就結束了，但本著希望盡可能地讓東方系列作品全角色出場的理念，因此進一步增添了追加的篇章，在寫作過程中猛然冒出後續的點子會讓自己都興奮不已，月兔侵略的時候就想過做成《仙劍奇俠傳》裡那種黑白苗族混戰的場面的，有種廝殺感在裡面，結果作出的效果還不錯，我也蠻喜歡的。構建遊戲劇本果然是非常有趣的事情，和普通的寫作不一樣，你需要考慮在遊戲中怎樣的劇情能夠更有表現力，並且考慮怎樣的劇情通過怎樣的方式來實現，有些礙於機能原因無法表達的東西，你就要考慮用別的方式來實現，就比如當時系統上隊伍人數最多是 4 個人，但劇情需要寅丸星帶領著主角一行去拯救聖白蓮，怎麼辦？很簡單呀，找個理由讓她每次都去前面等著你過去不就好啦！為了避免視覺疲勞再安排劇情讓她被放倒，那就是渾然一體啦，劇情也就應運而生了，就是這個樣子。

大概比起文字類遊戲，角色扮演類遊戲在構建劇本的時候要考慮更多事情，如果還是寫文一樣寫個故事，這會讓程式師在後期處理上非常的麻煩，一定要擔當起部分策劃的工作，設計好與劇情相應的場景以突出所謂的「表現力」來，這也算是心得吧。《夜神雪》帶我走進了遊戲製作的圈子，也讓我感受到了一款遊戲帶給玩家的美好，而製作完遊戲的意猶未盡的熱情，自然也就催生出了《年代記》，這部集結了我們所有夢想蘊含在其中的作品。

年代記的醞釀與啟動

2767 阅读　6 回复

【东方二次同人RPG游戏企划】东方年代记双姬蓬莱物语——招募有爱人士 [复制链接]

藤原妹红

红白巫女

发帖 649
樱饼 0
博丽神社的喝茶券(威望) 2
春度 81
交易币 0

加关注　发消息

楼主 发表于: 2010-02-08　只看楼主 倒序阅读

八云紫的预言
三日之后，封印的始源之力将会破解
幻想乡的灾厄，迫在眉睫
无可抵御的灾难降临在幻想乡中
无穷的毁灭力量不可阻挡
不可一世的妖怪，人类，神明……都在浩劫中销毁殆尽
幻想乡绝望的崩坏正式开始
阻止浩劫的发生，亦或是成为新世界的主宰
平行世界的冒险历程即将展开
这是一个全新的幻想乡之外的幻想世界
曾经的角色，为你奉献出一段段全新的历程
幻想乡是否能再次回归乐园的日常
集结所有人的力量能否对抗无法挽回的命运
一切尽在

东方年代记——双姬蓬莱物语
The Tragedy of Gensokyo, Princess of Phoenix（暂定）

游戏企划正式启动
如果你有绘画程度的能力，可以有精力有耐心绘制出头像，或者立体绘，或者CG，或者擅长改图
如果你对RGSS充分熟悉，有足够的信心帮助辅助早栗大人做好程序并压制她让她成为副手
如果你表现活跃，擅长宣传，制作视频，可以煽动人心吹得天花乱坠（啥？）
制作组欢迎你充满爱意的加萌！
我们需要你的热情，我们需要你对东方的喜爱，我们需要你的无尽战力！

暂时的游戏企划交流群：85371152（加入群时请注明自己希望担任何种工作，CG画师/头像画师/立绘画师/RGSS/杂务或者您擅长其余我们一时没有想到的领域也可一并写上）
杂务要求基本可以自如使用PS，擅长改图，并具有基础的绘画能力和知识，有独立探索的能力和对工作的热情

现在制作组内主要成员
月澄MOKO（藤原妹红）：在同人作品《东方夜神雪》中设计了全部的台词和剧本。
早栗.C（东风谷早苗）：在同人作品《东方夜神雪》进行程序和外观设计，能够绘制白雪覆盖的人间之里，无限轮回的强大迷宫，也能补完格式的角色行走图，同时也可以设计出带有新意的小游戏和战斗，貌似有了此人游戏必然可以成功发布！

期待着你的原力！
谢谢您的合作！

圖 1：http://bbs.thproject.net/read.php?tid=73368

我們現在可以在小鎮的遺跡上看到這個開啟了一切的招募帖，請談一談從《夜神雪》到《年代記》的醞釀過程，剛開始合作時的溝通情形，整個企畫大約是怎麼進行的呢？

《夜神雪》帶給了我們製作遊戲的樂趣，同時因為時間倉促，技術有限，還有年少的不成熟，很多創意理念以及更加飽滿的故事並沒有得以展現，我和苗姐也在不斷討論中孕育著新的想法，所以在沉寂安靜了大概一年左右的時間後，一個新的遊戲，能夠承載著我們的夢想，超越《夜神雪》的遊戲開始了製作，也就是現在大家能看到的《年代記》。

承續著《夜神雪》的精神，原本也是打算做出一個能夠讓東方系列所有角色出場活躍的故事，在故事創造之處我就和苗姐深刻探討了一個問題：這個故事是要在幻想鄉內還是幻想鄉外展開？我的想法是故事發生在幻想鄉內，這樣順理成章，少女們還可以歡樂地一起冒險，並且《夜神雪》留下來的素材全都可以利用上，然而苗姐則是希望故事的舞臺放在幻想鄉之外，所有素材全部重置，將眼光徹底放開。當然事實證明苗姐一如既往是正確的，把故事放在幻想鄉外，角色與劇情便能有了更大程度的發揮，「少女們在幻想鄉之外能有什麼表現」可能也是不少玩家很期待的地方，而且說，即便不小心沒有把某個角色的性格寫好，也可說「她並不再是原本幻想鄉中的存在」這樣的理由，很不錯啊！（笑）

決定了核心，故事的梗概也就隨即而出，既然故事要在幻想鄉外展開，那麼幻想鄉肯定要被徹底毀滅，能做到這麼大規模動作的也就是龍神，而能在決死之地活下來的自然而然是有著不老不死之力的妹紅和輝夜，這樣子就類似於《英雄傳說》的故事一樣，兩個主角巡遊世界，在世界各地結識各種各樣的同伴共同冒險，找回所有幻想鄉的同伴，並且見證她們在非幻想鄉中的世界有著怎樣精彩的表現。但如果只是這樣的中規中矩，還不足以讓玩家眼前一亮有震撼感，想要讓人意想不到就必

須有新的點子，當時剛好補了《翼・年代記》這部作品，不停被虐心，於是從一開始就決定了參考這部作品玩了一次主角的身份梗，這也是這部作品，《東方年代記》名字的由來，之後由於《戰國幻想鄉》的影響，以及《夜神雪》的傳承，神綺太太自然義無反顧地擔當起龍神之前的最終黑幕，《年代記》整體的故事構架最初也就這樣形成，之後的故事，就是在寫作中不停飽滿起來了。

第一次發佈官方招募帖子的時候大約遊戲製作進度在第二三章左右，劇本進度到達了四五章左右，直到這個時候製作組也只有我和苗姐兩人而已，我負責劇本，而非劇本的所有部份均由苗姐負責，不得不感嘆苗姐的強大，遊戲系統，行走圖繪製，地圖製作，迷宮設計，戰鬥平衡性等等所有事務基本都是她一人完成，直到《年代記》完成之時，苗姐基本還是主導做著大部分的工作，我總是感嘆能夠和苗姐共同進行遊戲的製作，簡直是奇跡一般的事情。不過立繪的部分就沒有辦法了，苗姐也曾考慮過即便不用立繪，遊戲也能呈現給玩家的狀況，但我還是希望有一些能夠增光添彩的東西讓遊戲更加飽滿，於是這次招募的主要對象其實是畫師，當然也包括能為苗姐分擔一些重任的程序員君，萌神 saya 醬就是在這個時候被招募進來的初期成員，也是最最初始的畫師。

按照苗姐繪製的行走圖，萌神醬作了立繪，妹紅與輝夜的樣子更加清晰醒目地呈現了出來，也正是為了感謝萌神醬的參與，我們把萌神醬最喜歡的美鈴劇情極大程度上的更新完善，就有了現在《年代記》中十分搶眼的門番小娘。待宵 Matsuyoi 君和好人 Zunk 君幾乎也是在同一時期被招募進來的，待宵君是《夜神雪》時代就認識和聊過的玩家，而好人君則是在我的連載中回過帖，通過聊天知道了兩個人的技術能力，兩

人也成為了苗姐的助力，共同完善了遊戲的程式框架，可以說《年代記》系統的豐富多彩，是少不了待宵君與好人君的貢獻的，並且好人君在所有程序語句後都增加了相應注釋，或許也為今後的布教留下了可以參考解讀的希望吧。

在這之後又進行了兩次官方招募活動，有著各種翔實攻略製作經驗的 f8dchao 君，豐富遊戲經驗的愛貓人君作為測試人員加入了製作組的隊伍中來，同時也有幸邀請到了華焰君，SAM 君以及 Peninsula 醬這幾位畫師大大提供了不少立繪以及 CG 的繪製，而且在最後一次招募中，傻瓜青蛙君這位閃耀的新星也展露了頭角，他的經驗或許當時還不足，但他的耐心和毅力是毫無疑問的，仔細測試著遊戲系統每一個細節，憑藉著自己的摸索完整製作出了《年代記》的細緻攻略，並且努力學習吸收著苗姐等人編織的程序架構，清晰地看到他宛若漫畫主角一般不斷升級變強，目睹一個人突飛猛進的成長是何等令人驚歎和感懷的事情，現如今，青蛙君也攜著《年代記》的英雄模式在此出現，成為擁有能力和經驗，了不起的遊戲設計師，這實在是令人欣喜的傳承。

《年代記》的製作過程，基本都是按照我將劇本交給苗姐，之後再由苗姐主導，並和程序員協調進行完成製作這樣的過程進行的，就算在製作組內，除了我和苗姐以外，也無人知曉後續的故事發展，也會看到組員們仿佛追番一般等待著後續章節推出的狀況，很是有趣。一開始還能保證劇本提前遊戲製作兩三章的餘量，但隨著後期劇本分支量的增加，製作進度也就追上了劇本進度，就好像動畫製作追上了漫畫進度一樣，也挺讓人緊張的說，還好後期對於戰鬥平衡性以及一些附加功能的開發也占了一些時間，要不然總趕在截稿日當天才能出稿的壓力實在讓

人太受不了啦。回想那段製作歷程，現在都感到充實得一天 25 個小時都不夠用，每天都充滿了熱情與創造力，《年代記》的製作，就仿佛故事一樣，從最開始的兩個人，到之後不斷結識新的同伴，共同努力，共度難關，我想，如果只有苗姐，《年代記》並不會無法完成，但正是因為有了大家的加入與不斷的努力，《年代記》才會一路走下去，並且越來越好，承載了越來越多的夢想和理念，最終以這樣的形式展現給大家，能夠完成這樣的作品，實在是太好了。

圖 2： 初版 Loading 圖。

這裡我想再追問一下信任關係的建立。我們知道，在網路上招人，大家素不相識，未經考驗，很難確認對方是真正有能力、又有意願做出

圖 3：輝夜的初期設定圖。

隊友是怎麼煉成的

這裡我想再追問一下信任關係的建立。我們知道，在網路上招人，大家素不相識，未經考驗，很難確認對方是真正有能力、又有意願做出

東西來的。你先前有寫連載小說，你和苗姐先前做了《夜神雪》，這讓你們有了可信度，然而你們對於應募前來的人，是怎麼確認其能力與意願的呢，在製作過程中，又是如何維繫感情的呢？

「用人不疑，疑人不用」，這是在招募過程中苗姐一直叮囑我的。只要招募進入了隊伍中來就要信任對方，所以每次招募，選擇能夠成為夥伴的人，都是十分慎重的。在招募的時候會讓人把一些個人介紹寫在郵件裡發給我們，然後我們就會看看大家是如何介紹自己，如何表達的，能夠讓人眼前一亮，或者有過什麼有趣經歷的人，我們就會著重考慮，之後根據對方提供的 ID，我們可以去相應的論壇或者貼吧瀏覽一下此人以前的發言和表現，看看是否和郵件裡類似，確認了是比較有熱情、比較有趣的，才會進一步去聯繫，去談加入的事情，青蛙君就是很典型的例子哦，青蛙君的「簡歷」是十分認真又充滿活力的，所以被一眼相中了嘛（笑）。

我們會相信認真招募進來的每一個人，當然信任也是相互的，各位製作組的成員對遊戲是否有愛，是否能夠擁有熱情完成好交代的工作，這也是在之後的製作中才能表現出來的，認為這裡的工作很有趣，認為《年代記》值得付出努力的人自然會堅持到最後，而中途因為失去了興趣而逐漸淡出視線，不再出現的人也有一些的，沒有熱情我們也不會強求，樂意努力的人也自然會在平時有更多的表現機會，也就更容易參與到話題的討論和工作的安排中來，然後和大家一起分享這份遊戲製作的快樂，這便是良性迴圈。如何維繫感情，這種事是不需要刻意做的啊，因為有愛，所以感情自然而然地會維繫到一起，這就是我們能夠在一起共同努力的「緣」嘛。

實現與未實現的新想法

我們來談談大體，《年代記》這整個龐大的劇情架構和十種結局所展現的格局，這是怎麼想出來的？每一種分支都要安排相應的不同對話，而我們玩到的成品，幾乎找不到 bug，這實在了不起，甚至可說是中文ＲＰＧ至今最大規模、最完整的。請務必談談這挖坑和填坑的工夫。

然後請談一些細節，如《逆轉裁判》的系統，如真值，等等從別的遊戲借鑑過來，或是組合而新創的。也可以再談一些沒能實現的構想。

大體上講，《年代記》能做出如此大的規模，如此多的分支，一開始完全沒有想到啊！最開始的預想無非是最後變成王子（誤）和公主最後繼續展開旅程這樣的結局，以及無法完成使命、重新回歸輪迴的結局，但實際製作中沒法這麼簡單呀，因為大方向定了，整個故事發生在幻想鄉外，所有的人都不再是幻想鄉曾經的自己了，因此當少女們找回曾經的記憶時，她們是有資格去選擇是要回歸幻想鄉，還是留在新的世界生活的。這就像玩家可以根據自己的選擇看到故事的發展走向一樣，這樣的設定導致每一章都會出現幻想鄉少女回歸或者不回歸的分支；再加上評價值系統，又需要考慮出得到高分評價值和低分評價值的情況；當然對於一點評價值都不得，或者所有評價值都拿到手的玩家，也不能忽略這部分的努力，於是對應每一種情況，都給出了相應的分支結局。要讓玩家不管怎麼玩都能玩出屬於自己的結局，玩出新的故事，這就變成了十種結局之多的局面；後期的劇情宛若指數般遞增的趨勢簡直讓我

這做劇本的抓狂，苗姐為首的程序員需要考慮的事情也越來越多。開句玩笑說，多分支的設定極大限度的滿足了玩家，但毫無疑問是搬了石頭砸自己的腳，激增了工作量，不過，左腳被砸了也會貢獻出右腳被砸，砸得越痛越是開心，只要玩家能玩得暢快淋漓了，這點付出又算得了什麼呢？

劇本上來講，之所以大體上能夠貫穿始終，瑕疵沒有太大，應該是因為文字上的工作是我一個人負責的緣故吧，至多也就是和苗姐討論一下後續的發展方向，這樣比起多人共同寫劇本，更容易把握全域。而且一開始並沒有把劇情做得特別死，也為了之後能夠有呼應做了準備，就好比本期封面圖的綠洲劇情，其實劇本寫到這裡的時候，還沒想過梅莉和蓮子會有如此重大的作用哦，完全不曾預料到。但在之後的討論中，這裡卻創造性地成為了前期至關重要的伏筆。能夠把故事圓回來也真是燒腦洞的事情。

有的時候我也會思考要不要修改之前的故事，以配合後面的發展呢？但這樣是不能夠的，因為前面的部分已經做完，不好要求回頭更改，更何況我總會想起苗姐說的話：**「如果你愛一部作品，那麼比起黑它，你更應該想到怎麼去圓」**，我覺得這話不錯，推薦給大家。依著神主的性子，也不會把所有的設定做到滴水不漏，你若是找茬，總會找到可能有說不通的地方；但你若真是喜歡東方，你總有辦法圓過去的。對於劇本，同樣道理，只要之後故事的發展定了，就算有什麼矛盾，也要想辦法化解，和前面的故事呼應起來，這便是寫手的義務，也是你對自己作品負責任的愛，哪怕繞了彎路也要去做。

也正因為如此，《年代記》的故事整體也還算清晰統一，不過玩家也應該能看出，如果蓮子和梅莉的劇情一開始就被設定得至關重要，那麼至少後面章節主線劇情也好支線劇情也好或多或少也是理應有一些的，而這所謂的「理應有一些」直到第六章章間才出現，也就是說其實到那個時候，最終的劇情才是被敲定方向的啦。

除了劇情飽滿度以外，也儘量在遊戲中增加了很多創意元素，其實很想以此證明，角色扮演類遊戲是可以做到包羅萬象的！就好像遊戲裡出現的《逆轉裁判》系統，這個是《夜神雪》時代就想做出的，不過當年預估了一下一個分支可能要比整個遊戲的文字量都要多了，於是被主策怒砍了，沒能實現的遺憾就在《年代記》裡實現了，真值之類系統上的創意也是苗姐提出的，為的就是能夠讓玩家在遊戲中體驗到特別新穎的玩法，不拘泥於一種戰鬥模式，為了讓玩家感受到東方彈幕遊戲的魅力，也以海戰的方式增加了彈幕挑戰的環節，某種程度上也是向東方原作的致敬。

此外，我們也會儘量做到遊戲系統在劇情上的利用，就比如劇情回顧的系統，直接被用到了幽靈船的密碼解密中，敵人圖鑒中的文字介紹用在了森羅補給機的密碼破解中，這就保證了遊戲系統也會通過劇情的方式被玩家瞭解，不會有做出來但完全被用不到的系統，遊戲過程中也埋藏了一些可以讓玩家眼前一亮的彩蛋，例如你是否佩戴能聽懂貓咪說話的飾品，那在最開始遇到阿燐的時候音效是不同的；在通關的時候獲得的最終任務報告串聯起來是有存在意義的，這樣的亮點始終穿插於整個遊戲之中，能想到的好點子絕對不浪費，全都想辦法融在遊戲裡，這樣就使得不同玩家在遊戲過程中總會有小驚喜，總會有全新的體驗。有

借鑒，但更多的可能是所謂的靈光一閃吧。

值得一提的是，這裡最具創意的地方，個人認為，是真正意義上實現了多結局分支的森羅篇的故事。為了一個結局分支，做出了一個龐大的章節，任務模式也變成了傭兵任務的模式，真的是挺不容易的，而且也是很新穎地用到了許多玩家夢寐以求的「用壞人視點」玩遊戲的想法。森羅篇中的主角完全是壞人的視點，所以玩家對於森羅篇的評價褒貶不一，如果你覺得主角稱霸森羅雄霸天下十分威武，那必須是受到了劇情的誘導；而實際覺得主角墮為壞人進而不齒狂噴之人，也許更加看到了森羅篇的本質。畢竟即便是壞人，也必須用所謂的大義來麻痹自己，從而實踐理念的。其實原本是想一路黑到底的，但無奈我也實在是心慈手軟，所以還是故意地讓劇情沒有在表面上黑得那麼厲害，不管是褒是貶，能夠讓玩家激烈地動情討論，對於製作者一方，都是莫大的榮耀啦。

個人感覺《年代記》的完成度還算蠻高的，我們也都比較滿意，不過那時見識還比較短淺，完成製作之後這些年入手了各種主機，也玩了更多的遊戲，感覺如果《年代記》中加入類似《Tales of》[1]系列中那樣日常系的「skit」小對話會不會更有趣一些呢，苗姐也說過要是她的圖元繪能力再強些的話將戰鬥動畫做成《幻想少女大戰》的那種機戰風也是挺精彩的，對我而言呢，劇情上後期也稍稍有些趕，關於茨木華扇的次元之翼，釣兵團的介紹還有黑衣人視點的章節，這些都有考慮過，但也沒有實現，不過都還好，如果永遠不感覺滿足，遊戲就永遠都做不完

[1] 編注：南夢宮萬代出品，台灣舊譯《時空幻境》，今譯《傳說》系列。

了，所以這些小小的遺憾，就讓它留存在美好的記憶中吧。

製作過程二三事

請談談各種趣事以及感人的事，值得記下來的歷程與意外，在討論中愈加完整的劇情發展，角色發展（如救不回來的輝夜）等等吧。

有個事情我記憶猶新，當時我設計海戰劇情的時候，是十分期待能在《年代記》中插入彈幕遊戲的，因為東方系列起於彈幕，增加彈幕遊戲毫無疑問對於玩家來說是一種別樣的情懷，但這個構想一開始是不敢做的，因為我根本無法想像角色扮演類遊戲裡怎麼能插入這麼個奇怪的插曲，而當時好人君對我說過一句話，我到現在都十分難忘：「你儘管去寫，只要你能想到的，我們都會幫你實現」，何等帥氣！

我其實很難估量苗姐，好人君和待宵君在程序設計上付出了多少心血，但沒有他們，《年代記》的所有構想，都不可能以實際的方式展現到玩家面前來，有這樣能力強大的程序員作為支柱，實在是非常令人感懷的事情。

當然除了感懷，也有意外。《年代記》製作過程中苗姐的硬盤曾經爆過一次，當時丟失了很多資料，很多東西都得重新做，那種絕望的心情簡直是沒法描述，其實《夜神雪》的製作過程中苗姐的硬盤也爆過，所以這個事件一直被苗姐稱為「爆硬碟的詛咒」，對她而言快成為都市傳說的等級了，有這樣的教訓，後來《年代記》的資料基本都會留有十

幾個備份以備不時之需，這也算是用自己的努力去對抗詛咒的命運吧，都有些玄妙了啊。

圖 4：未採用的妖夢立繪。

劇情討論的話，有意思的就太多了，根本沒法全部說完，就說說角色特點的討論吧。我和苗姐討論關於靈夢的問題時簡直笑得不行，「論演員的自我修養」在靈夢身上體現得淋漓盡致，而且作為非常好用的角色，可能很多玩家都會投資大量裝備金錢在她身上，當時和苗姐一起狠心決定讓靈夢捲走裝備來體現出那種沒有節操的背叛感來，實在是很擔心到時候會有玩家摔鍵盤的說。

基本上，我們是能保證每個角色都是擁有自己的「個性」的。雖然角色數量很多，但若是千篇一律的話就無趣了；苗姐格外喜歡靈夢的塑造，我也如此，雖然這會遭來許多靈夢控的不滿吧。

我們也討論過，是不是《紅魔鄉》和《永夜抄》中的角色戲份太多了一點，不過沒辦法呀，這兩部作品太熟太有愛了呀，其實若不是當時製作到第七章的時候換人系統還不完善，阿燐和水蜜也算是有機會自機化的吧，當然苗姐也說過我是不是把輝夜寫得太死宅啦，這一點其他人也有說起過，輝夜明明是月球公主，應該擁有公主那樣的氣質，於是面對這樣的說法，我也只好擺擺手，說出我前文說過的言論：「她並不再是原本幻想鄉中的存在」，所以死宅一點也很有槽點吧，哦，這樣說不對，輝夜不是死宅，她不死。

發佈之後

談談終於發佈時，製作組的對話與心情吧。後來你們有沒有在線下聚會？多少人？

遊戲發佈時有點類似花盡時間做完學位論文上交之後的感覺，心中反倒是挺平靜的，之後就是默默地關注著玩家的動向，看著玩家享受著劇情，享受著遊戲系統，享受著多樣的玩法，並且相互討論，沉浸在這個我們描繪的世界中，十分欣喜，當然看到玩家被各種邏輯陷阱或者地圖機關坑住的時候也會偷笑（誤）。其實想要表達出來的意思和遊戲中的製作組分支類似，製作組把這個世界呈獻給了玩家，真正讓遊戲變得好玩，真正營造了各種結局完成了各種命運經歷的，是玩家自己，對於製作組，這個時候只要微笑就好啦。

線下聚會的話倒是很少，我和待宵君、好人君吃過兩次飯，在漫展上也遇到過華焰君和 SAM 君，線下接觸不多，畢竟都不在同一個城市。而且更重要的是，這種二次元建立起來的羈絆，有的時候反而不方便在三次元範疇拓展，畢竟三次元某種程度上是把美好的幻夢毀去的地方嘛，讓人浮想聯翩的憧憬，就讓它留在二次元範圍內吧。

結語

談談各個成員的後續發展，你對華人遊戲、動漫、小說…等等各界的展望，還有你個人的期望吧。你和苗姐今後還有沒有意願再進行這樣的企劃，或其他有趣的事情？

各個成員的後續發展到沒有特別關注，除了前一陣子知曉了待宵君已經有了寶寶真是嚇了一跳，令人感嘆光陰荏苒。對於之後的企劃，也和苗姐討論過營造森羅傭兵培養的養成類遊戲企劃，還有關於靈夢視點的故事，如果《年代記》還有後續故事的話大概會銜接森羅篇的故事，營造出九年後世界瀕臨完結時期的故事，當然也考慮過非東方的作品，只是這些現在還沒有餘力來實現就是了。

實際上橙色風鈴製作組這個團隊，比起社團，更像是一群因為「緣」湊在了一起共同努力對遊戲有愛之人，完成《年代記》是我們夢想的實現，也是希望通過《年代記》來營造一種良好的遊戲氛圍，可以讓玩家撇開浮躁的心好好享受在遊戲中，並且通過這款遊戲增強自己的遊戲精神和遊戲能力，讓新手成長為觸手，讓觸手成長為遠古巨觸，大家互幫互助破關，共同抵制不良的遊戲行為，讓人有所收穫，開拓視野，這都是我們希望看到的事情。而且，我們也希望能夠讓《年代記》成為一部里程碑式的作品，希望能夠在此之後出現更多更有趣的角色扮演類遊戲，而不是文字類遊戲獨攬天下的局面，因為我總是感覺角色扮演類遊戲能夠給各方面的作者更多的發展空間，也能帶給玩家更多的遊戲體驗，是能讓人充分領略「遊戲性」的遊戲模式，看看《蒼神緣起》

的系列，我們未必做不出那種級別的作品嘛（笑）。因為《年代記》入坑，或者說因為《年代記》喜歡上了遊戲製作，做出了好的作品，那對我們來說就是極大的讚譽了，雖然現在可能還沒有看到我們心中希望的新作品問世，不過我們的心中依然充滿陽光，青蛙君已經帶著《年代記》英雄模式的改進重新回到了大家的視線中，已經從青澀的弟弟君成為了可以獨當一面的美少年，我們所鋪開的路，對未來也就總會是有意義的，希望《年代記》的精神，營造的氛圍能夠繼續以不同的形式傳承下去，也期待著能夠看到更多更優秀的華人作品能夠綻放異彩，感謝大家。

名称	修改日期	类型	大小
宅萝发的东西	2012/8/18 23:16	文件夹	
2011.11.29-宅萝	2011/11/29 19:20	Microsoft Office...	311 KB
F8的人物与技能分析	2012/2/3 19:49	Microsoft Office...	44 KB
th repo	2011/8/17 19:52	Rich Text Format	23 KB
崩坏の四章下-玲子	2011/12/2 22:25	文本文档	3 KB
第1章夏目玲子	2011/9/27 21:49	Microsoft Office...	282 KB
第一章(1)	2011/9/23 22:55	Microsoft Office...	59 KB
东方年代记-第六点五章	2011/12/16 19:37	Microsoft Office...	380 KB
二周目第三章BE	2012/3/1 18:17	Microsoft Office...	28 KB
玲子の第二章（伪）	2011/10/4 12:25	Microsoft Office...	767 KB
玲子の第二章	2011/10/9 18:15	Microsoft Office...	1,570 KB
玲子の第三章	2011/10/24 18:22	Microsoft Office...	26 KB
玲子第四章（上）	2011/11/19 18:43	文本文档	4 KB
猫人-蕾蒂剧情小感	2012/2/20 18:39	文本文档	4 KB
猫人评价战斗	2012/2/1 19:07	Microsoft Office...	42 KB
某青蛙の第二章	2011/12/16 19:30	Microsoft Office...	405 KB
某青蛙の第六章	2012/1/19 22:02	Microsoft Office...	31 KB
某青蛙の第七章	2012/2/23 18:17	Microsoft Office...	32 KB
某青蛙の第三章	2011/12/17 21:36	Microsoft Office...	198 KB
某青蛙の第四章	2011/12/22 21:57	Microsoft Office...	29 KB
某青蛙の第五章	2012/1/19 22:02	Microsoft Office...	30 KB
某青蛙の第一章	2011/12/16 19:30	Microsoft Office...	94 KB
某青蛙の二周	2012/2/25 11:20	Microsoft Office...	32 KB
七之章-玲子	2012/1/29 18:49	Microsoft Office...	25 KB
夏目の学园都市	2012/1/20 18:33	Microsoft Office...	93 KB
夏目玲子第1章	2011/9/30 20:34	Microsoft Office...	138 KB
小星-N久之后重新拿起年代记的一点感想	2012/2/12 11:58	Microsoft Office...	30 KB
小星-被迫缩短的测试感想	2012/2/20 18:29	Microsoft Office...	30 KB
小星-第八章测试报告	2012/2/25 10:27	Microsoft Office...	34 KB
小星-继续测试（科技工程区部分）	2012/2/20 18:40	Microsoft Office...	28 KB
小星一周目报告	2011/10/15 22:23	文本文档	3 KB
游戏感想-宅萝	2011/10/17 21:00	文本文档	4 KB
月澄-1章评析	2012/2/19 21:41	文本文档	2 KB

圖 5：內部評測報告。

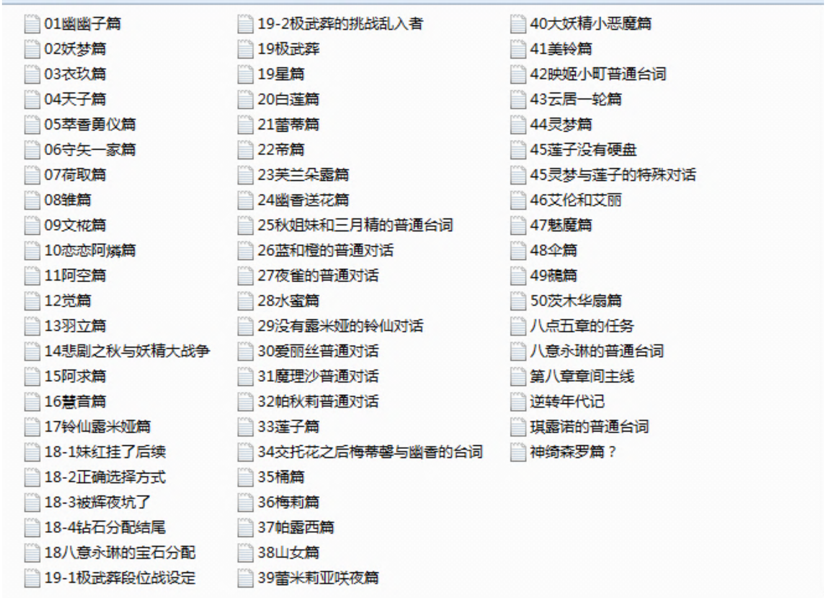


圖 6：第八章主線分支文檔。

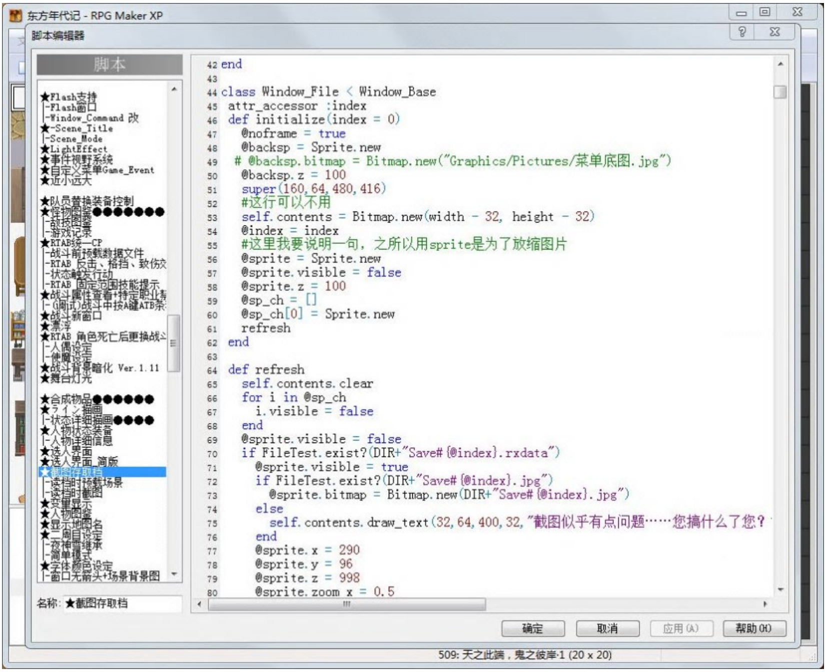

东方年代记 - RPG Maker XP
脚本编辑器
脚本
end
class Window_File < Window_Base
attr_accessor :index
def initialize(index = 0)
@noframe = true
@backsp = Sprite.new
@backsp.bitmap = Bitmap.new("Graphics/Pictures/菜单底图.jpg")
@backsp.z = 100
super(160, 64, 480, 416)
#这行可以不用
self.contents = Bitmap.new(width - 32, height - 32)
@index = index
#这里我要说明一句，之所以用sprite是为了放缩图片
@sprite = Sprite.new
@sprite.visible = false
@sprite.z = 100
@sp_ch = []
@sp_ch[0] = Sprite.new
refresh
end
def refresh
self.contents.clear
for i in @sp_ch
i.visible = false
end
@sprite.visible = false
if FileTest.exist?(DIR+"Save#{@index}.rxdata")
@sprite.visible = true
if FileTest.exist?(DIR+"Save#{@index}.jpg")
@sprite.bitmap = Bitmap.new(DIR+"Save#{@index}.jpg")
else
self.contents.draw_text(32, 64, 400, 32, "截图似乎有点问题……您搞什么了您？
end
@sprite.x = 290
@sprite.y = 96
@sprite.z = 998
@sprite.zoom_x = 0.5
名称: ★截图存取档
确定
取消
应用(A)
帮助(H)
509: 天之此岸，鬼之彼岸-1 (20 x 20)

圖 7：程序視窗 1。

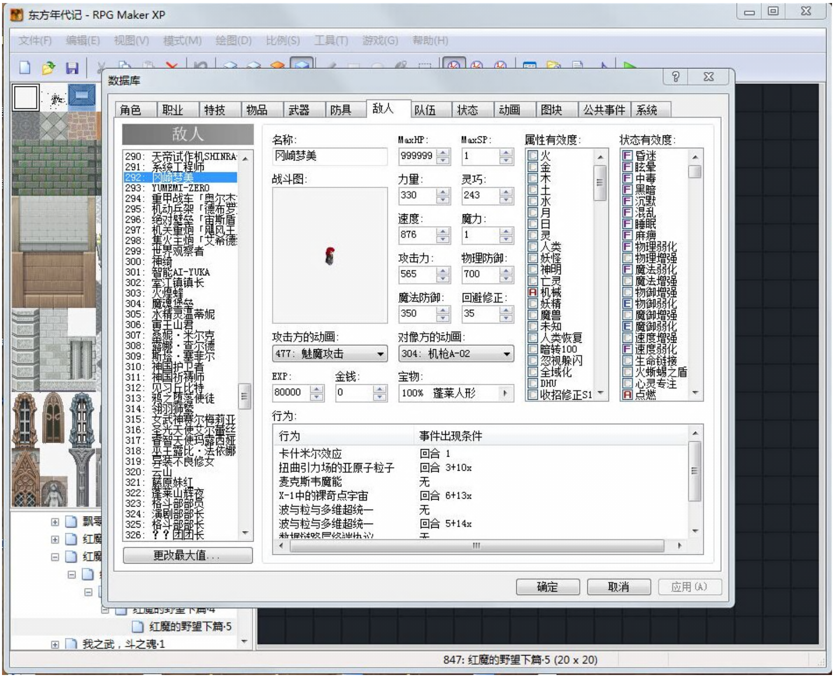


圖 8：程序視窗 2。

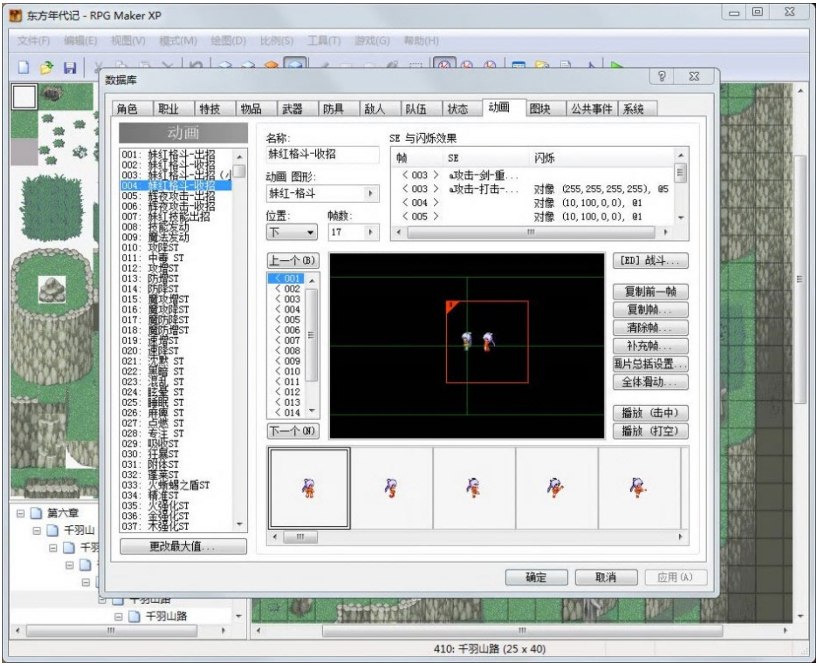


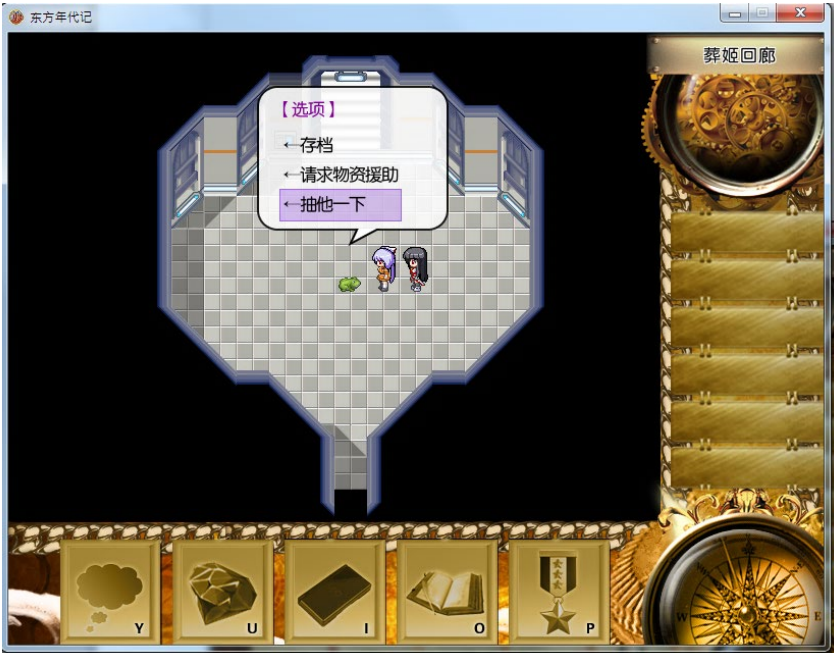
圖 9：程序視窗 3。

圖 10： S 娘表情圖。

抽青蛙！

——《東方年代記》英雄模式設計思路答問

肆玖舞[1]



「英雄模式」把原版的隨處存檔制，改成了在迷宮中要找青蛙才能存檔，並且體貼地給你多提供了一個「抽青蛙」的發洩選項。

[1] 《東方年代記》製作組成員 hm495（傻瓜の青蛙）。

編按：《東方年代記》製作組成員「傻瓜の青蛙」於 2015 年 11 月發布了名為「英雄模式」的 2.0 版，大大更動了數值系統，新增了許多敵人、迷宮與存檔限制，將難度提升到了一種虐戀的境界，引得了一眾老玩家回坑，坑得我們蓬萊雙姬是欲仙欲死、死完再死，雖抽他一百下青蛙，亦不能稍稍解氣，惟有再接再厲，突破天際而後已。這隻青蛙究竟是以何等樣的非人思維來設計這些極限挑戰的？兇殘的難度底下又有如何細膩的平衡考量？就讓本篇訪談來給大家一番交代。

屬性更動

新版在屬性系統上最為顯著的變動，就是靈巧的弱化了。以前靈巧一項便決定暴擊率與暴擊倍率，現在把暴擊倍率挪到主屬性力量或魔力上，這便讓玩家必須重新思考加點方式；此外，讓速度稍降防禦，讓體質稍加力與魔，這是較小幅度的調整。請問是怎麼決定如此更動的？中間有經過什麼推演和調整？有沒有想過什麼其他的方案？

對 1.05 版有了解的玩家應該都知道這樣一點，速度與靈巧，這兩項屬性收益對於角色戰鬥能力的影響是遠遠大於其他屬性，這就產生了以下問題：

一、在有成熟攻略的情況下，玩家勢必會在速度和靈巧上投注資源。如果「投資速度與靈巧」這一動作成為玩家必然會去進行的行為，那自由加點系統就沒有存在的意義，這一系統完全可以被整合到角色成長中去。我希望這個系統能給玩家帶去的是不同的選擇，不同的加點可以讓角色產生不同的優勢，在戰鬥中打出多樣的戰術，而不是去獲得

「絕對的最優收益」。

二、靈巧對於輸出能力的提升呈幾何級的增長，使得角色在某個遊戲流程上的傷害浮動異常的大，這就給敵人屬性的數值設定工作帶來了麻煩，如果我以加靈巧的角色為參照去設定 BOSS 血量，那不加靈巧的角色可能完全打不動這隻 BOSS，反之如果我以不加靈巧為基準去設定，那 BOSS 則會被高靈巧角色秒殺。要解決這個問題，最好的方法莫過於將《年代記》的數值體系全部推倒重構——《年代記》的數值原是沒有數學模型規劃的，更多的是靠感性去配值。然而這一做法工程量太過龐大，對我一個人來說，不投入大量時間精力難以實現；所以我選擇了第二種方法，重新平衡各項屬性的收益，讓各項屬性相互制約，從而將傷害浮動收斂至較容易控制的範圍內。

繼承系統

第二顯著的更動，就是取消多周目屬性繼承，改為增加每級的自由屬性點數，同時還設定遊戲開始直接為滿厭食度狀態[2]，這讓新版《年代記》不再是一個可以集中培養少數主力去碾壓全局的養成遊戲，而更須平均培養。這種鼓勵玩家多花一些腦筋的設計值得稱讚，然而這當中種種配套措施是怎麼擬定的？

上面提到過《年代記》的數值體系是沒有模型規劃的，而繼承、料理對屬性的提升過於不穩定，使得數值難以被控制，所以在 2.0 版中調

2 同一種增加屬性的料理，吃第二個效果就會減少 10%，直到 0%（原版最低降到 10%），只有「仙香玉兔」和「星落鈴蘭」兩種稀有物品可以稍減厭食度。

整了這一模塊的收益，壓縮屬性，將原來的「滾雪球」變更為線性成長。一方面使得各個周目間的角色成長各自獨立互不影響，二來我希望高周目下敵人的成長能高於己方，逐漸放大屬性差距，讓高周目成為一種「挑戰」而不是「收割」。

潛能削弱

再一項重大的更動，就是潛能系統的「微調」了：妹紅速轉力與出招回魔的削弱，龍玉流輝夜的削弱都非常要命，敢問這之中的考量。另外老玩家都會注意到妹紅「不朽的彈幕」耗魔從 1000 減到了 500，這相對地降低了回魔潛能的重要程度，而戰鬥難度的大增也可能讓生存系潛能在低周目更具吸引力，應該可說是個可喜的變動，然而火系潛能的價值似乎又更低了。有沒有考慮相應的補強？

潛能方面說削弱可能並不恰當，畢竟一些重要的數值體系、敵方戰術已經被重構了，在這一條件下將數值與 1.05 版本進行對比其實沒有太大意義。潛能調整的主要目的，其一是將角色戰鬥能力壓縮至一個較易控制的範圍內。其二我認為潛能系統只是一個輔助，不應該有哪個潛能如此喧賓奪主成為必然的選擇，例如速轉力、龍玉等，我想在 1.05 版中不會有多少玩家不點這些潛能吧，這樣一來那些效果根本不必做進潛能系統，直接整合進角色被動技能就行了不是嗎。另一方面，部分潛能的削弱則是為了配合極限模式下更強的「潛能突破」系統進行的調整。

物品合成

現在很多強大的回復料理，變得要用上暱稱「大火苗」的以太凝霜；一些以往公認好用的飾品，也要用到更罕見的素材。除了這樣大幅增加虐度，有沒有想過加強一些比較少被用到的飾品？這樣讓資源變得緊缺，不免使玩者用起來有吝惜的感覺，雖然或許比較現實，但也難免令人心塞。敢問這方面的考量是怎樣的？

（上官緋櫻[3]提供）

[3]〈畫了一套藤原妹紅的圖圖〉，http://tieba.baidu.com/p/3730230302。

合成方面的改動比較小，無非就是對幾個低成本，但嚴重影響平衡的道具——例如世界樹之葉，進行調整。物品合成其實就像交易一樣，我開價，你覺得這件道具的值這個價，你可以去合成，如果你覺得它對你來說不值這個價，你可以選擇不合成，因為這件道具並不是必需品，只是在你資源充沛的時候擁有它可以令你的過關更加輕鬆——當然事實上只要不濫用，資源是足夠充沛的，部分原本不可再生的重要資源在2.0 中也新增了額外的入手途徑。

戰鬥設計

RPG 和人生都是為了戰鬥。在敵人方面的更動和新設計是最多的了，數也數不過來，這裡就請隨意舉幾個例，談一談這些新挑戰的設計思維。另外，狀態系統除了新增靈場風，有沒有考慮過再多增幾級屬性增減的狀態，不要都是增減 25%？目前 RPGMaker 的系統有沒有辦法做到依發招者能力來增減狀態變化的程度？如果沒有技術障礙的話，你還會想多做些什麼新設計？

戰鬥方面，其實光聽「英雄模式」這個名字，大抵上能猜出這是從WOW 的英雄副本誕生出的想法。我個人並不希望通過數值的調整去加大戰鬥難度，所以絕大部分的戰鬥除了確保敵人必要的生存能力，我一律沒有去對屬性數值做調整，每一場戰鬥都盡可能通過為敵人設計獨特的戰術讓戰鬥變得多樣化，而不是僅僅強化難度。當然動態的去調整狀態數值是可以實現的，2.0 中也有這類狀態的實際应用。不考慮技術因素的話，其實有計劃過以 ARPG 的形式穿插進某些戰鬥，以戰鬥部分、地圖部分交互的形式完成一場戰鬥，不過綜合考量做起來麻煩而且實際

可應用的場合特別少，局限性大，便沒有採用這個方案。

正式開始貫徹「英雄模式」這個概念是從第五章開始，主要靈感來源於 WOW80 等的團隊副本「奧杜爾」（台譯奧杜亞），即：玩家在流程中通過主動達成一些特別的條件來觸發一場不一樣的戰鬥，在第五章的戰鬥中也很容易看到奧杜爾的影子——拆解者·村紗水蜜（誤）。

從第六章開始，則更多是自己試著重新設計的 BOSS 戰術。此外則是根據人物、背景設定製作特效技能來讓戰鬥變得特別，例如「動用權限」刪除玩家技能的最終權限，「干涉次元」撕碎玩家血條的龍神，這其中對 2.0 影響最大的一個設計，便是「裡·四神將」中的風見幽香，大家都知道幽香在《年代記》中可謂壓迫感最大的敵人，那麼如何表現出這種威壓就是這場戰鬥設計的關鍵，於是就有了「能不能讓幽香突破行動條的束縛發動攻擊」的念頭，為此研究并修改了年代記底層的戰鬥腳本，實現了讓幽香突破行動條束縛的特效，不過為單個 BOSS 特地去修改底層戰鬥腳本覺得實在是太浪費了，於是一個新的計劃——「極限模式」就這樣誕生了……

迷宮機關

新版特別虐人的就是迷宮與機關了。有不少玩家反應：加大遊戲難度很好，但不應該通過加大不方便的程度來加大難度，如不給迷宮小地圖，增加存檔限制等等。這方面你的看法是？

小地圖和存檔，這與迷宮機關是一體的，相輔相成的，單論機制方

不方便、或是迷宮有多難，我覺得沒多少實際意義，難度的提升是這兩者相互配合達到的效果，試想如果東方正作你能在任意時刻隨時存檔，那即使是 Lunatic，最後還會剩下多少難度呢。

迷宮機關，是製作時我上手的第一個部分。當初《年代記》1.00 版發布後，苗姐曾在製作組內發過一份《年代記》製作教程，於是抱著試一試玩玩的心態對第一章的機關進行了改造。是的，現在大家見到的下水道與白玉樓幻境，就是那時試作的產物。實現迷宮與機關的設計對了解 RPG Maker XP 的功能幫助非常大，做完後覺得，好像挺有趣的，自己的設計也不難實現，加上我個人對迷宮機關的佈置本身就很感興趣，上小學時我就非常喜歡在紙上畫迷宮，畫關卡，便有了開發「英雄模式」的計劃。

難度方面，我覺得現在不少商業遊戲，甚至一些所謂的大作，為了迎合習慣了快餐式遊戲的玩家口味，設計的「迷宮」和「機關」真的可以說——是在侮辱玩家智商……不少玩家在提到 2.0 的迷宮時會說「鬼畜」、「反人類」，但實際呢，只要認真動下腦，大家都突破了這些迷宮機關，都做到了，不是嗎，玩家才沒有那麼弱。造成英雄模式「鬼畜」的，我想並不是遊戲本身的難度——我也沒有這個能力去設計出這樣的難度，而是被快餐遊戲慣壞了的玩家心態。

設計上，地圖也好，機關也好，戰鬥也好，我理想中的關卡不應是為玩家鋪路去設計，就像我上面說的，那是在侮辱玩家，我希望我的關卡與玩家是「對弈」的關係，玩家是去「擊敗」關卡，通過我設下的挑戰獲得成就感，而不是把玩家當智障，手把手的牽著走。那麼，「我是

玩家，當我面對這個關卡時我會怎樣應對」，這就是設計的基本思路，一遍一遍先「與自己對弈」，參照這一流程和結果，便出現了玩家最後看到的各種設計，技術重地便是將這一「對弈」貫徹得最徹底的機關。

隱藏劇情？

謠傳抽一百下青蛙會有隱藏劇情，又有謠傳不抽青蛙才會有隱藏劇情。這些是真的嗎？你會讓它成真嗎？你想讓它成真嗎？

謠言，都是謠言！ (╯‵□′)╯︵┻━┻ 雖然一開始確實有在這一塊做彩蛋的打算，也確有變量記錄抽青蛙的次數，不過最後還是放棄了這個計劃，畢竟一隻青蛙在劇情上實在拓展不出什麼內容，強行加劇情可能反而造成畫蛇添足，破壞整體設計，所以青蛙只留了小部分的互動功能。

雜談

請問蛙大玩遊戲多少年了，印象深刻的作品有哪些？設計這英雄模式時，又有參考哪些作品的做法？

遊戲的話，上小學以前就開始玩了吧，那個時候住在表兄家，紅白機上玩玩《洛克人》什麼的，上了小學之後家裡買了電腦，於是開始接觸一些大型（至少在那個年代算大型了吧……）單機，什麼《新神雕俠侶》、《格蘭蒂亞Ⅱ》、《七星魔法使》等等，這些遊戲對當時的我來說都非常震撼，那時網路也並不發達，根本沒什麼攻略參考，只能靠著自己

一點點摸索前進，突破一個個難關。或許現在的遊戲質量確實優秀了很多，但是那時獲得的快樂，在現在的快餐遊戲大環境下，已經完全找不到了。限制存檔、關閉小地圖、地圖機關，或許，算是向那個時代的一些遊戲致敬吧。

結語

最後請隨意和本刊讀者和廣大玩家說些什麼吧。

首先非常感謝忍住抽青蛙的欲望看到這裡的各位讀者，以及仍在英雄模式中奮戰的諸位玩家。

記得測試的時候，有玩家提出，遊戲做出來應該是給人玩的，將遊戲設計成如此惡意是在挑戰玩家底線。藉此機會我也談談這方面的看法吧。我呢，一直認為玩家和製作者是對等的關係，就像讀者和作者一樣，作者更多的應該是在作品中展示自己的思想、理念，而不僅是為了贏得人氣去迎合大眾，所謂的惡意我覺得更多的，只是玩家的追求難以讓自己滿足，說得通俗一點就是：「我想得到的你沒有給我。」畢竟受到商業模式的影響，玩家逐漸把「製作者要盡可能滿足玩家需求」當做是一種義務，製作者為了商業利益，也開始刻意去迎合玩家的口味，遊戲也一點點開始變味……

所以我選擇一人獨自進行英雄模式的開發，我不希望自己的想法受到他人左右，哪怕最後不會有什麼人氣，哪怕被認為這充滿惡意，哪怕最後只剩下惡評，我只是去做我想做的，去實現我想展示的，僅此而

已。遊戲不應只是一件「商品」，更多的，他應該是一件「作品」，所以我喜歡同人，喜歡東方，因為他們保留了遊戲原本的味道，希望更多的遊戲愛好者能參與到遊戲作品的創作中來，展示自己的思想，自己的理念，不為別的，只為找回自己心中對遊戲最原始的愛。

最後，大家要記得愛護青蛙蛙，不可以亂抽啦。(((つ·ω·[つ]

如何在一周目就打贏第三章的幽香之戰？青蛙在 2.0 版還增加了每回合自動扣血的設定，回合數愈多扣愈多，對應了戰後劇情，幽香透露的放了毒氣。即便如此，只要善用防禦，之前又拿了可拿的成就獎勵，還是可以打贏的，即便是 EX 一周目也可以，極限模式就不知道了。於是，蛙大又增加了一個一周目限定的成就：在這一場幽香戰中使用少於三個青徽素獲勝……你還能不抽青蛙嗎？

遊戲難度分級之我見

無良記者[1]

在搶先各位讀者一步，看完本期對《東方年代記》2.0 版的製作者青蛙的訪談後，讓我感觸比較深的是青蛙談到「遊戲難度」的那幾段。謹此與大家談談關於遊戲難度分級的想法。

有時候，我會覺得一款遊戲裡的難度分級只是個假議題。很多遊戲都會先問你要選擇「簡單」、「普通」、「困難」三種難度的其中一種，或許還會有像是「極限」、「地獄」之類的難度，這些難度後面可能還會加一些溫馨提示讓人了解他們可能比較適合什麼難度。但說真的，這些難度分級真的必要嗎？隨便挑一款有這種難度分級的遊戲，找到有在玩這款遊戲的 100 人，問他們第一次接觸這款遊戲時選擇什麼難度，搞不好有七到八成的人都會回答「普通」，原因倒是很好理解：「簡單難度？這太侮辱我這個玩家了。」「困難喔……怕進去被洗臉」。

一般玩家在接觸一款新遊戲時，大都由於自尊和謹慎，不會去選擇兩個極端的「簡單」和「困難」，而選擇看起來較中庸的「普通」。那對於遊戲開發者來說，另外兩個難度不就變成一種變相的浪費或意義不明嗎？尤其對於許多不一定有玩第二輪價值的單機遊戲更是如此。

---

[1] 一個當初看了東方 project 的維基資料後入坑的怪人，後來被某個亨利大推了《東方年代記》的坑之後就再也爬不出來了。

最多餘的就是「簡單」難度。有些玩家在破完第一輪遊戲後，可能會想追求更高挑戰而選擇更高難度，但幾乎沒有人會回去打更簡單的難度。「困難」也是，何必放一個一開始沒什麼人會去碰的選項呢？現在很多玩家會選擇「困難」，我相信有不少原因是跟那個氾濫的「成就系統」有關，一副遊戲開發者怕自己設計出這個難度卻沒人玩，就再新增一些該難度限定的成就來騙玩家，還挺沒意義的。有許多能在遊戲中讓玩家自由對遊戲增減難度的方法，但一開始就把遊戲分成三級難度，個人認為是比較沒有效率的方法。

我比較喜歡的難度分級法有兩種。一種是能依照玩家在遊戲中做出特殊選擇，而使之後某區的敵人甚至 boss，強度會比一般選擇還高，獎勵也比較豐厚，但又不會太豐厚以至於影響到整個遊戲主體。就像《魔獸世界》中經典的「奧杜亞」副本，14 個王有 11 個都會按照團隊在面對他們的過程中做出的選擇而以普通或困難模式戰鬥（像是面對「芙蕾亞」前不打死她手下的三名長老的話，她會新增三招招式），但影響的只有掉落寶物的數量。另一種則是把三級難度分級拆成數個選項，在遊戲開始前讓玩家自行選擇。一個例子是《XCOM》的「第二波」設定，裡面的選項都會增加遊戲的難度（尤其是無法讀檔的「鐵人模式」），但這是玩家在遊戲開始前就可控的，而不是選擇一個難度，讓整個遊戲內容都與這個難度作齊頭式的平等。

原版《年代記》也是傳統的三級難度分級，不過老玩家都會對新人說「只想看劇情的話才去玩 easy 難度」，言外之意就是這個難度沒啥用。而 2.0 版《年代記》的 easy 難度變成要解鎖才能開，但我想能忍受新年代記的 N 難度之後應該也不會回 easy 難度了。新版也出現了不少

因為選擇不同而有所改變的頭目戰，在青蛙的訪談中，可以看到這是參照奧杜亞的靈感而設計出的改變，不過這裡所關係到的則是能否看到真結局。PTT 東方板的亨利大最近在寫新版的 boss 攻略，看起來跟《魔獸世界》出團時每個王的應對措施有九成像。我不知道一款 RPG 的 boss 攻略做到這種程度是否是好的，但青蛙一開始就說新版是以增加難度為前提下去設計的，以這點來說，個人認為這相較於原版是很好的改動，讓整款遊戲都活絡起來了。

不過還是要抽青蛙就是了。

減就減，沒關係，不怕！

論《東方年代記》的愛情觀

葉紫蟬[1]

前言

本文最早以連載的形式發表在百度「東方年代記」貼吧[2]，到現在已經過去了兩年半的時間；這次應胡逆天老師邀約填完這坑，不禁有點力不從心。勉強完稿，看到年代記貼吧的成員已經流失大半，回望過去，也不禁有些物是人非的感慨。

注意：請儘量在通關《東方年代記》任何結局至少一個周目後再閱讀本文，以免因本文的嚴重劇透而影響您的遊戲體驗！

---

1 《東方年代記》早期玩家，東方二次同人創作者，獨立遊戲製作人，作品有《醉人之生、死之夢幻》（http://tieba.baidu.com/p/3351315685）、《戀之迷宮》（http://tieba.baidu.com/p/3452929157），及企劃《東方妖戀談》；同人音樂社團「瘋帽子茶會」至今唯一的中文填詞作者，作品現有〈蓬萊傳說〉、〈漫步在幻想鄉〉。

2 〈【水】論年代記的愛情觀〉，http://tieba.baidu.com/p/2268760996，2013 年 4 月。

百合感情能否表現愛情觀？

百合，即 Girl's Love（縮寫為 GL），是二次元作品[3]中常見的性取向。在性向強調上不如女同性戀(lesbian)這一稱呼正式，在內容描寫上，也以純愛為主，涉及 18 禁場合時則輕描淡寫。這些作品的共同特點是，在多數時候，百合作口味較輕，描寫的是少女的微妙心理，她們之間超越友愛的曖昧情感，表現手法也比較曲折委婉。其代表作品有《屋上的百合靈》、《神無月的巫女》、《Candyboy》等。

《東方年代記》作為一款少女遊戲，自然少不了各種百合要素[4]。同時它作為一款傳統 RPG 遊戲，又不可避免地出現了「愛情」這一角色扮演冒險遊戲中的常見要素。那麼，作品對於百合要素的描寫，能否作為愛情觀的體現呢？

首先，《年代記》是一款幾乎全為少女角色的遊戲，又走傳統幻想風格，這便該要有部分角色去擔當傳統 RPG 中男主角的角色。而的確，《年代記》的主角藤原妹紅在大多數劇情中比其他少女顯得更有男子氣概，只偶爾略顯少女心，因此我們可以在一定程度上將她作為「男主角」來看待[5]；

其次，儘管《東方 Project》系列原作並未表現出任何明顯的百合傾向，但《年代記》作為二次創作，與原作相比，劇情中的百合傾向更加明顯，以超越了友誼之上的愛情去理解並沒有問題；

---

[3] 泛指動畫、漫畫、遊戲及輕小說等創作形式。

[4] 月澄語：我一直以為這個叫做激烈的友情，努力和勝利呢！

[5] 月澄語：如果真是百合作品的話，一定程度上要作為「王子殿下」來看待的哦！

綜上所述，筆者認為在《年代記》中所出現的百合要素，是可以表現本作及作者月澄、苗姐想要表達的愛情觀的。

與《碧之軌跡》類似，《年代記》中的主角——藤原妹紅，也有著多名可以攻略的對象；與東方二設中公認的後宮王霧雨魔理沙有著相似屬性。

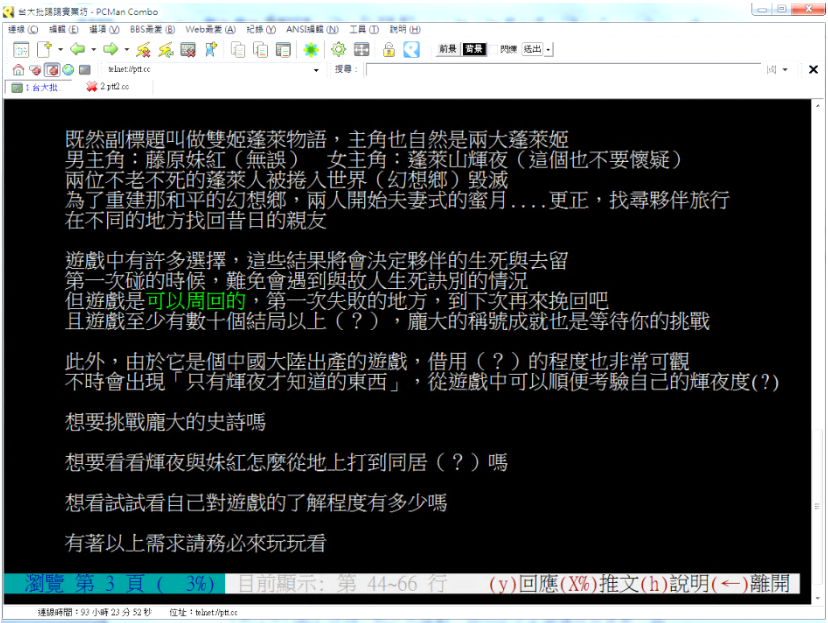
不過，《年代記》極其人性地，沒有渲染她們作為後宮王一面的「人渣」色彩，而是把她們都描寫成感情專一、有節操的角色，這點實在難能可貴[6]。

她們的愛情並非一帆風順，也經歷了從幼稚到成熟的過程。

她們的愛情有著如此相似的出發點和發展軌跡。她們相遇相識，或許是為了一個偉大的目標——莫名的使命，或許是拯救世界的理想。但能讓她們最終在一起的，還是共同的命運，共同的理念，相似的價值觀所構成的羈絆。

下面，就讓我們通過細讀《年代記》的文本，分析《年代記》透過對百合情感的描寫所體現出的愛情觀。

[6] 月澄語：當然也是沒有無節操的角色，只要給錢什麼都做的角色，你們懂的。


既然副標題叫做雙姬蓬萊物語，主角也自然是兩大蓬萊姬
男主角：藤原妹紅（無誤）　女主角：蓬萊山輝夜（這個也不要懷疑）
兩位不老不死的蓬萊人被捲入世界（幻想鄉）毀滅
為了重建那和平的幻想鄉，兩人開始夫妻式的蜜月....更正，找尋夥伴旅行
在不同的地方找回昔日的親友

遊戲中有許多選擇，這些結果將會決定夥伴的生死與去留
第一次碰的時候，難免會遇到與故人生死訣別的情況
但遊戲是可以周回的，第一次失敗的地方，到下次再來挽回吧
且遊戲至少有數十個結局以上（？），龐大的稱號成就也是等待你的挑戰

此外，由於它是個中國大陸出產的遊戲，借用（？）的程度也非常可觀
不時會出現「只有輝夜才知道的東西」，從遊戲中可以順便考驗自己的輝夜度(?)

想要挑戰龐大的史詩嗎

想要看看輝夜與妹紅怎麼從地上打到同居（？）嗎

想看試試看自己對遊戲的了解程度有多少嗎

有著以上需求請務必來玩玩看

瀏覽 第 3 頁 (3%) 目前顯示: 第 44~66 行 (y)回應(X%)推文(h)說明(←)離開

圖 1：PTT 東方板板主 Shikieiki 於《年代記》剛發布時撰寫的介紹[7]，明確指出了本作的「男主角」就是藤原妹紅無誤。

詠唱篇

先說魔理沙和愛麗絲・瑪格特羅伊德（簡稱小愛）的這一對。

愛麗絲的性格

在最初，小愛無疑是不成熟的。正如古明地覺（簡稱小五）在 8.5 間章中所說的，她的身上有太多的光環——世界最大公司 Genesis 集團

[7] https://www.ptt.cc/bbs/Touhou/M.1354208247.A.DBD.html，2012 年 11 月 30 日。

創始人神綺（簡稱太太）唯一的女兒，被視為未來的總裁，同時又是森羅的神將，但她寧願割捨一切名利，甚至割捨自己的親情，只為了能跟魔理沙在一起。

她是叛逆的大小姐，和魔理沙一起組建了自由傭兵和母親對抗。她認同的是自己的理想——儘管那理想無數次被神將博麗靈夢嘲笑甚至毀滅，但她不願意單純的服從自己的母親，不願意服從被別人安排好的命運，而是按照自己對正義的理解行事。

魔理沙與愛麗絲的初識

在《年代記》中，魔理沙和小愛最初在森羅就已經相識。魔理沙因為靈力和能力的出眾，被神將魅魔看中收為關門弟子，小愛則是以准神將的身份來到魅魔處接受修煉。魔理沙對愛麗絲幾乎是一見鍾情，所以魔理沙發誓要保護好她——即使精疲力竭快要死去，也在所不惜。

魔理沙和小愛第一次見面的時候，便愣住了，說：「我似乎在哪裡見過你。」

我相信小愛也是同感，只是因為此時她的身份遠比魔理沙更為高貴，礙於矜持，她沒有說出口。

魅魔認為對傭兵來說，任務是放在第一位的，在任務面前，個人感情不值一提。只要太太下達命令，她一樣可以把魔理沙和小愛殺死：軍人以服從命令為天職。

但魔理沙青春的熱血不能容忍這一點。小愛也是這樣。雖然小愛顯得比魔理沙更懂事更通情達理，但她依舊是不成熟的。

由於她們價值觀的相通，她們志同道合，比任何人都更心心相印——這才促成了她們的愛情。她們是要一起幹出一番事業的。

相較來說，芙蘭的混沌未開，孩童般天真的愛情，並沒有建立在這樣的基礎上。而帕琪，她自己也說過，和魔理沙已經沒有交集了，她並不奢求能和魔理沙在一起。

這樣的小愛，才會愛上這樣的魔理沙[8]。

其他少女對魔理沙的感情

而魔理沙呢？

作為傳統上的「後宮王」，其餘少女對她的感情，在《年代記》中又表現得如何呢？

《年代記》中的帕秋莉，和魔理沙已經沒什麼交集。她對魔理沙有著隱忍而決絕的愛，卻深知魔理沙不可能喜歡她，尤其是親眼見證魔理沙拚死從師傅手中救出愛麗絲之後，她寧願魔理沙將她忘記。

另一個是芙蘭朵露・斯卡雷特。

芙蘭對魔理沙的感情是單純的。她以為用稀世珍寶寒月優曇花製作的蛋糕就能俘獲魔理沙的心，卻不料魔理沙只單純把她當作小孩、玩伴，她的美味蛋糕在魔理沙面前還不如愛麗絲烤出來的普通蘑菇蛋糕。

[8] 月澄語：那個時候小愛的眼裡，魔理沙也是森羅的色彩嘛，雖然外形還是黑的。

小五說過魔理沙「真是花心呢」[9]，也許魔理沙恢復記憶之後，並未將芙蘭和帕琪忘記吧，但她心中深愛的仍然只有愛麗絲，所以才能賭上一切——自己的生命，自己的夢想，再度和魅魔交手——儘管心知不可能勝利，她也會堅持到底，這就是愛情的力量。的確這樣是有點自私的。但誰知道不是魔理沙能猜到師傅的小心思，所以才作出了這樣唯一的選擇呢？

這樣的魔理沙，才配得上這樣的愛麗絲[10]。

成長與重逢後感情的昇華

小愛最初是不成熟的，但她慢慢也在修練和成長。她從內部搞亂了森羅，使得主角們能夠趁機打入森羅內部作最後總攻。她技藝的精湛，對人心的把握，她的能力成長令魅魔都為之驚訝——儘管她只是個尚未脫離青春期的孩子。沒有精密的計畫和部署，她如何能一人搞定自由傭兵組織，如何能派梅貝爾打入森羅內部騙取信任引發動亂？她和神綺太太不一樣，太太的手下還有靈夢、魅魔、夢美，她只是孤身一人而已。八意永琳及其手下作為一直中立的勢力，也許會幫助她，但也僅僅限於關鍵的時候出手幫助而已，在《年代記》中看不出她們之間有更多的聯繫，永琳也是不插手自由傭兵的更多行動的。沒有其他人幫忙出謀劃策，自由傭兵的大部分主力包括魔理沙這時候還無法取得聯繫。這樣的小愛儘管實力還有欠缺，但她的心思是如此的縝密，應該說無愧於神將的名號了[11]。

魔理沙和小愛的重逢情節非常感人，筆者不想重複了。促使魔理沙

---

9 見〈年代記〉第 8.5 間章劇情。

10 月澄語：當然也因此後宮被別人瓜分了（誤）。

11 月澄語：森羅篇的內亂部分給了小愛非常多的加分，果然對於壞人一方，正義的伙伴顯得格外耀眼！雖然沒落下好結果……

做出這個艱難抉擇的唯一可能，那就是她憑著自己對師傅魅魔的瞭解，準確猜到魅魔會網開一面允許她救出小愛，所以進行這一場豪賭，押上的是自己和小愛的生命、自由傭兵的前程，還有整個世界的希望。雖然魔理沙的台詞顯得很大條，但她一定不是那種單純的熱血笨蛋；能成為後宮王的女人，必定是粗中有細的（就和妹紅一樣）[12]。她應該知道和小愛在一起，自己會有多危險，但她依然義無反顧的守護著小愛，僅僅因為那有著共同理想的愛情。

這時候的小愛已經比魔理沙更為成熟。森羅篇的小愛是遭到靈夢的暗算，第八章 Normal Ending（以下簡稱為 NE）的小愛以自身作為活祭封印了楔石喚醒了母親。她明知自己這樣的冒險行為會帶來怎樣的後果，也早就做好了準備，她有這個覺悟去面對死亡。以她對魔理沙的瞭解，她知道並且期待著魔理沙會來救她（儘管那時候大家都不知道她被凍結在森羅），她甚至知道魔理沙和同伴很可能會因此而面臨絕境，但她依然在這麼做。不惜一切代價去阻止森羅的創世計畫，這就是小愛的真正姿態。小愛並不是沒有考慮到一切落空的危險，並非因為她自己的任性，並非因為她不夠成熟——這只是因為，她要從絕望中逼近最大的希望，即使用自己的死亡來喚醒母親的執念也在所不惜。

小結

從魔理沙與愛麗絲的這段感情來看，這是一段來源於冒險和成長的愛，也是一段充滿了荊棘與犧牲的愛。從這個角度大略可以管窺，作者月澄對愛情的期望是極高的——未必要同甘，但一定得能夠共苦，才能稱得上是一段合格的感情[13]。

---

12 月澄語：那麼成為後宮王的女人們又是怎樣的呢（笑）。

13 月澄語：我蠻喜歡這種正向理解，雖然苗姐跟我談黑化史觀時說「劇情上也能理解為小愛對魔理沙只有單純的利用關係而魔理沙也甘心被利用」這樣的話打我的臉，當然我還是要說，我一直以為這只是激烈的友情而已！

雙姬篇

圖 2：（本文作者豁命演出）

雙姬組不是不死組

先說完了詠唱組，再說《年代記》第一官配——雙主角，我們可愛的雙姬，藤原妹紅和蓬萊山輝夜吧。

筆者不知道大家對這對官配怎麼想。筆者個人原是不喜歡不死組的，因為對「相愛相殺」的這種模式實在是不適應，千年的世仇要想突然成為一對搭檔，如果沒有發生大的變故——例如，上白澤慧音的去世，甚至是幻想鄉區域的人類滅絕等等更大的災難，恐怕也是很難做到

的[14]。

但是《年代記》的主角，卻能做到毫無違和感。其原因正是第八章開頭輝夜的一句話：

突然從一設角色變成了原創角色，這種情況換了誰都會很受打擊的吧。

這就是出乎我們意料的，最終成全了這對官配的大變故——原來我們不是自己，原來我們的記憶只來自複製，原來我們的歷史本為烏有——相依為命了這麼久，彼此的依靠和愛戀終於占了上風。因為有著共同的命運的羈絆，肩負著共同的拯救幻想鄉的使命，她們才能在一起。

輝夜一如既往的故作高傲，保留著月之公主的尊嚴——她故意不提自己是複製品，而換做一種看似很輕鬆的語氣去表達。這雖然是很日常狀態下的輝夜，但在這樣的變故發生下，能維持這樣的日常，本身就是一種堅強。可以說，主角一路成長過來，到此終於完成了蛻變。輝夜不再是那個處處只會對妹紅撒嬌的小女孩，妹紅也不再僅僅是無腦熱血的打手系角色，她們的心智已經走向成熟[15]。

雙姬感情的發端——第一章到第三章

從故事的開始，我們並沒有看出妹紅輝夜這對的痕跡。她們的感情是慢慢發展的。在故事中，玩家大部分時間扮演妹紅的身份，以妹紅的視角去看輝夜，看所謂的任務，看這個世界。我相信大多數玩家一開始

14 月澄語：另外慧音不能成主角主要因為此人太過正經缺少奇怪槽點（誤）。

15 月澄語：所以說輝夜不是只有輝夜度而已嘛，要是現在做起來偶爾變成二頭身化賣萌的狀態也挺有趣吧～

並不會喜歡遊戲中的輝夜。年代記裡面的輝夜並不像一設的那麼美好，她不是高貴優雅、不食人間煙火、厭惡污穢的月人蓬萊山輝夜，而是一個死宅女、有糟糕屬性、時時把妹紅當下僕使喚（好歹妹紅也是個貴族大小姐啊）、好吃懶做的 NEET[16]。

最初的選項出現了：「無視／順手殺掉／勉為其難好心救起」。沒有一個是迎合輝夜的選項，即使救起來也是勉為其難的，這暗示著故事其實還是從仇恨開始的。

然而，當劇情真正開始的時候，妹紅輝夜，來到這個完全陌生的世界後，才發現彼此是最熟悉的人，才勉強將彼此互相託付。這大概是孤獨感造就的吧。活了千年的人，理當不再害怕什麼孤獨，但她們又必須有所羈絆。假如輝夜沒有永琳，何以忍受永遠亭中千年孤獨的煎熬；妹紅沒有慧音，又何以作為竹林裡枯燥日子的慰藉。所以她們剛開始對話，就仿佛小孩子抬槓鬥嘴一般，一個說「我家永琳」，一個說「我家慧音」，內心大概是雖然無奈，但卻不得不接納對方為自己同伴的感覺吧。

當敲詐完奸商換衣服的時候，兩個人之間對話的口氣已經不再生疏。——雖然遠沒有達到親昵的程度，但已經足以合作了。

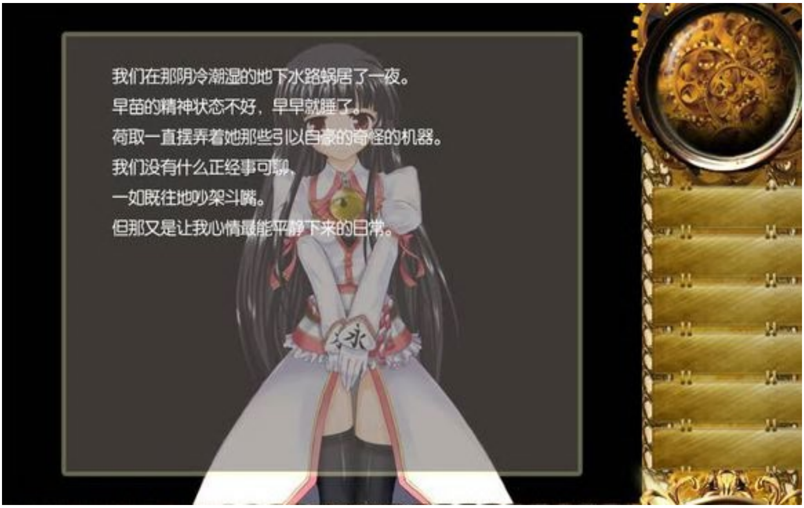
第二章開頭出現了搶境界石的劇情，一方面可能是因為雙姬初次接觸到境界石，對此還比較好奇；根據這裡的選項，妹紅輝夜之間並沒有明顯的偏向，這裡劇本大概是考慮到玩家還沒能迅速接受妹紅和輝夜的官配[17]。

---

[16] Not in Employment, Education or Training，即死宅。不，輝夜不是死宅，她不死。

[17] 月澄語：另一方面可以讓玩家決定是慣著輝夜還是給她臉色，要是能通過選項培養出不同性格的輝夜也挺有趣啊，才怪嘞！又不是養女兒遊戲搞什麼鬼！

第三章，出現了聲勢龐大的國戰劇情。此時主角們正在河童的地下室裡準備默默去做無名英雄。這時候輝夜的獨白：



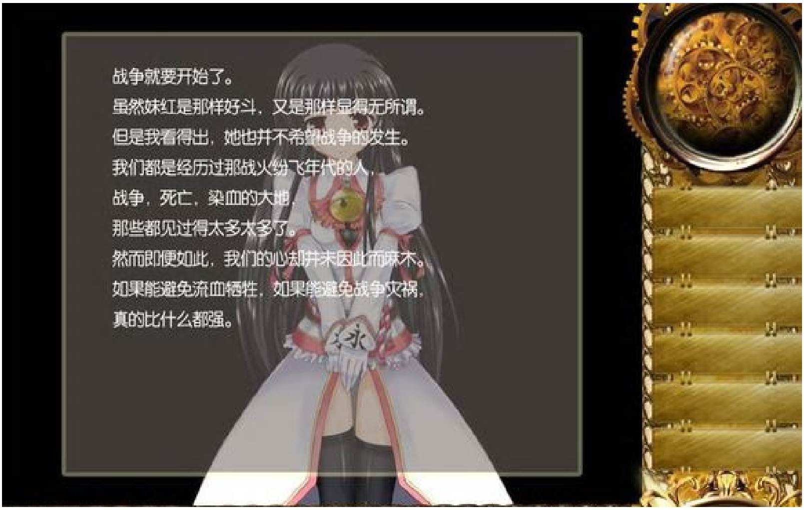


圖 3：「我不知道那是否是正確的選擇。不過既然那是妹紅的選擇，那便也是我真正的選擇。」

可以看出，輝夜的潛意識裡已經把妹紅當作唯一可以依靠的人了。輝夜的獨白裡，少了平素的那種無厘頭樂觀，多的是對 Bad Ending（以下簡寫為 BE）的擔憂，對未來的惴惴不安；這時候當她害怕的時候，唯有牽緊妹紅的手，才能緩解這一分害怕吧[18]。

相對的，結局裡妹紅的獨白，多了些悲天憫人，是因為她比輝夜更懂得承擔，也更懂得死而復生的喜悅吧。畢竟她過去的經歷更為複雜，她修煉的過程是那麼艱苦，這都是有永琳保護的輝夜所體驗不到的。

[18] 月澄語：實際上輝夜每章都會多少立下一些 BE 的 Flag 的（誤）。

【水】论年代记的爱情观

只看楼主 已收藏 回复

月澄MOKO

小 吧 主

我会说年代记里没有什么爱情只有友情么233

开句玩笑啦，不过妹红和辉夜来说确实是友情以上的感觉，至少是之前的剧情中表现出来的
年代记中对于三角恋情其实很淡化，很多恋慕的情怀也被削弱或者玩笑化，大概是因为更想让大家维系一种平和的友情式的关系
非要说恋爱观的话妹红能够喜欢上辉夜在现实中是很奇怪的
妹红一直在追寻的人是慧音，而一直一起旅行的人则是辉夜，至少五章以前是这种状态
现实之中更多的人往往把视线放在追求的目标上，对于始终陪在身边的存在因为平淡如水反而一直忽略
开句玩笑来说那就是“太熟了不好下手！”，不过往往这种太熟才是更加应该珍视的，妹红发觉了这一点，而实际上有多少人没有在意过那一点呢
看到紫蝉写着恋爱在不断地加温火候的经历是非常不错的，战斗获得的是实力上的经验值，而生活获得的就是感情上的经验值
其实妹红和辉夜的关系逐渐递进是能够描写得更好的，只不过当年我还是属于战斗力比较有限，前期的基础不够牢靠
如果在之前的剧情里能让妹红更多地思念慧音一些，至少第五章会更虐一点（喂）
现在的模式对于没有接触过东方的人来说就是，猛地一下子，慧音就跳出来了，而且和妹红理论上还有着很深的羁绊，太难理解了啊，这都什么设定啊这样子

小小的失败呐，扯远了
不过对于相依为命的话，大概辉夜比妹红的感情更加细腻一些
妹红思念的人是慧音，辉夜思念的人是永琳，但慧音对于妹红的关系和永琳对于辉夜的关系可是完全不一样的
一个是益友，一个是良师（类似）
辉夜从来都是身居异乡被原来世界抛弃的命运，虽说是死敌不过就仇恨程度而言她没有怨恨妹红的理由，所以如果她想更多地依赖妹红一些这不为过
而妹红这种大条的人满足了各种JUMP主角的特性自然比起心意还是使命感在脑子里作祟得更多所以体会不到少女情怀（笑）
这就促成了两个人在旅行之中一个不断前进一个不断努力跟上的缩影，最后不管是什么结局，从感情的角度来说都算有所收获，也就对得起她们的努力了
总之就我个人而言，或许妹红和辉夜之间还是始终保持着那种友情以上恋人未满的状态更加喜欢一些
而且就算抱过了这样的事情那样的事情都做过了，她们的日常也还是以往的日常，什么都没有改变，这种平淡的温馨最好了
不过如果年代记在第五章之后把辉夜踢了让慧音荣升为真第一女主角的话会是什么样子呢，或许也是很有趣的的吧
于是应邀来说一些废话，感谢紫蝉为大家带来如此精彩的爱情观，我觉得这文还没有写完，不过催更是不好滴～

以上，水一贴不成敬意

举报 | 23楼 2013-05-02 17:58 收起回复

叶紫蝉: 大师球！
2013-5-2 18:19 回复

運命の轨迹: 大师球EX！
2013-5-2 18:31 回复

叶紫蝉: 我比较喜欢9章莲子梅莉之间的那种感情，那才是真正的挚友感情，友情以上恋人未满的感情
2013-5-2 19:29 回复

巫女姬Tiara: 居然直接在楼下应验了...
2013-5-2 19:32 回复

落英绯红舞: 月澄大何不试着颠倒一下5,6章的顺序呢？这样情感升华或许更合理一些
2013-5-3 19:12 回复

二阶堂碎月: 居然月橙！...赞成紫蝉...梅莉莲子只是好姬友
举报 | 2013-5-3 19:19 回复

楚墨绯: ......
2013-5-3 22:49 回复

815197310: 大师球！！！~
2013-6-30 14:42 回复

Key摄: 大师球！！！！！！！！！
2014-2-4 13:52 回复

我也说一句

圖 4：為什麼，每次月澄出現在年代記貼吧的回帖之時，大家就會喊「大師球」，要捕獲野生的月澄？

第一次關鍵轉折——第四章

第四章在溫泉泡澡劇情，雙姬的感情應該是初次表白了吧。

木桶鎮是個很溫馨的鎮，有明媚的陽光，有貓咪，有賣花小女孩，有洗衣服的老奶奶，有好人社長，在如此溫馨的環境下雙姬跟隨文文到地靈殿溫泉旅館泡溫泉，一路上輕鬆愉快。

在旅館裡輝夜藉口換衣服把妹紅趕出房間，妹紅回去的時候對輝夜竟然產生了「偷窺」的想法之前妹紅對感情一直都是像木頭一般遲鈍的（直到第八章還被輝夜吐槽），為什麼會突然產生這樣的想法呢[19]？

妹紅本身的理由確實是很搞笑，不過跟第三章輝夜的反應一對比，就發現只有輕鬆愉快的環境下，妹紅才可能會考慮到這種事（否則以妹紅的大條性格，肯定直接就沖進房間了）。這時候還很難說妹紅對輝夜產生了感情之類的存在。

妹紅剛剛被阿燐警告過「貓祖的詛咒」，一方面是半信半疑，一方面是又羞又惱，自然要在輝夜面前遮掩這件事，通過偷窺來轉移輝夜的注意力當然是一種不錯的選擇。但是妹紅這樣神經大條的傢伙，為什麼會在門口考慮良久，是因為擔心偷窺會傷害到輝夜嗎？幸好輝夜沒有發現妹紅的偷窺，還對妹紅守在門口表示十分滿意。妹紅也在暗自慶幸成功瞞住了那件事，所以就恭維了輝夜一番，旋即被拉進溫泉。

---

[19] 月澄語：不是身體本能麼？溫泉不偷窺還是不是男人啊！啊，她不是……

圖 5

「在這裡旅行」和「重建幻想鄉」這兩個選項，在全劇裡共出現了三次：故事開始的時候，總攻發起前的時候，這兩次的出現都無可厚非，但為什麼偏偏在第四章輕鬆的環境下，突然出現這麼個選項呢？

要知道這時候並沒有發生迫在眉睫的事情，雙姬也並不知道自己的真實身份，僅僅因為泡溫泉的輕鬆讓輝夜忘記了使命，春心大發了嗎？

這裡的選項並不影響最後的結局，甚至連評價點都沒有設置，為什麼會出現這樣的選項呢？至於這之後輝夜的臺詞，傲嬌屬性暴露無遺。輝夜對妹紅的感情已經初步從第三章時的依賴轉化成依戀了吧，開始不停地說「笨蛋」之類戀人之間常用的稱呼——因為她想借此試探妹紅對她的感情，暗示妹紅「我喜歡你」。而反觀妹紅的反應，似乎挺享受被

輝夜依賴的，但卻並沒有更多的表示[20]。

這時候小五出現了，大家都知道小五是能讀心的，我相信輝夜的心思已經被小五看到了，所以小五開始的反應才會那麼微妙，然後就幫妹紅輝夜轉移話題，開始介紹天空之城和木桶鎮之間的矛盾：城市的加速建設，鄉村的淳樸風情，出走的戀戀……事實上，作者月澄所表達的觀點一直都是反科技的。就在主角們一番感慨的時候，卻沒有料到馬上就要置身於殘酷的戰鬥中。

貓咪來求援，然後貓狗大戰，很長一段時間就成了阿燐的個人演出。主角們替貓跑腿，屁顛屁顛地解決了幾條戰五渣狗，終於站到了犬祖面前（又到了妹紅玩個人英雄主義的時候了）。緊接著就是去大都市，緊張刺激地穿越技術重地，緊張刺激的戰鬥，劇情越來越緊張，玩家大多已經沉浸在劇情中，而忘記了開始時妹紅輝夜初次表白了。

雙戀物語的背景介紹

第五章，讓筆者期待了很久的傳說中的修羅場。

在開始說第五章之前先隨意地插兩句，因為筆者是永琳本命，請允許我在這裡談談對一設永琳的個人理解。

一設的永琳是充滿睿智的賢者，與月王月夜見建立了月都，論輩分論資歷應該都不在月王之下。月都公主綿月姐妹跟師匠是有遠親關係的，這就意味著八意家族跟月都王室有聯姻，八意家族絕不是普通的家族，在月都絕對是高級貴族，對月都的發展起著舉足輕重的作用。

---

[20] 月澄語：這裡很甜，也是希望玩家能在這樣溫馨的環境下體驗感情的甜蜜，當然還有泳裝福利。

而輝夜只是月都眾多公主中的一個，也只是永琳眾多學生中的一個。論能力，未必有什麼突出之處；論輩分，也可能遠遠排不上號。為什麼這樣的輝夜能夠令月之頭腦心甘情願地跟隨呢？其實這就是永琳成為筆者本命的原因。以下推測因素居多，如果不喜可以跳過。

一設是這樣描述的：為了試探地上的帝王，永琳製造出了不死的禁藥——蓬萊之藥。輝夜因無法忍受不死的誘惑而偷服了這種藥，於是被發配到「污穢」的地球。永琳本人卻沒有受到任何懲罰，因此心感羞愧，便在迎接輝夜回月球時，殺死所有月之使者，陪同輝夜一同住在永遠亭。

先無視不同說法裡某些矛盾的細節[21]。永琳活了那麼久，應該不是單純一個「愧」字就能概括她的動機。否則，活了上億年的月之賢者，簡直就和鈴仙的露米婭一般沒什麼區別了。

永琳能夠為了輝夜，放棄自己在月都的地位、名譽和使命，這是一般人無法想像的。即使她視名利如糞土，但她難道不知道自己對於月都是多麼重要嗎？難道沒有對月都的建設負起責任嗎？為什麼要像任性的小孩子一樣，僅僅因為覺得自己對不起輝夜，就殺死所有月之使者——犯下更大的罪孽，只為了陪輝夜一起留在地球？

永琳是醫藥學家，知識淵博，但未必擅長政治手腕。一設也說過永琳「經常說一些別人不懂的話」[22]。月都人自稱沒有污穢，但我相信月都的統治，其實是很殘酷的，儘管他們掌握著高科技，卻不懂得寬容，

---

21 例如，蓬萊之藥必須依賴輝夜「永遠和須臾的能力」方可完成，但又有一說是先前就有蓬萊之藥，後輝夜再求永琳製作的，這本身就是互相矛盾的說法。當然也有可能是這樣，蓬萊之藥是上古失傳的配方，永琳曾嘗試複製但不成功，借助輝夜的能力後成功重製了蓬萊之藥，等等。

22 《東方求聞史紀・英雄傳・八意永琳》。

不懂得人性。比如嫦娥，因吞食了蓬萊之藥而受到永恆幽閉於廣寒宮的懲罰；如果永琳不救輝夜，顯然輝夜就是另一個嫦娥。永琳出身貴族而又身居高位，很難和月都上的政治鬥爭完全隔絕；而她個人能力再高強，對上一潭死水的政治氛圍，大概也莫可奈何。她厭倦了勾心鬥角，她選擇了歸隱，歸隱於地球上幻想鄉一個小小的角落，那就是永遠亭。

提到師匠，我總會想起葛洪，著名的醫師、化學家、道學家，同樣出身貴族，又身處亂世，也立過功，經歷過一番動盪，最終年老了還是隱居山林，和幾個徒弟一起煉丹，據傳死後化仙飛升而去。

永琳有這樣一顆心，所以才有理由放心地收留了鈴仙。她們的內心深處，其實是同病相憐的；我心中的永琳不是無所不能的神，更不是二設出來的各種糟糕屬性醫生，她也有屬於普通人的柔軟的一面。月球發出來的光，是反射太陽的冷光。太孤獨太孤獨。

不論月都人怎樣標榜自己的純潔無瑕，永琳的內心都清楚，其實他們一樣有著劣根性，他們的遮掩總有一天會暴露。所以，就借著這個機會，偷偷地逃出來吧，還是逃回那沒有親人，早已物是人非的——故鄉。

第五章涉及的另一對組合——妹紅慧音，這是筆者在東方原作中最愛的一對組合，沒有之一。

曾經因這樣的台詞而感動：

「不會讓你碰到那個人類一根手指的！」

——《東方永夜抄》Extra 關卡，獸化上白澤慧音

圖 6：「不會讓你碰到那個人類一根手指的！」

外表柔弱的慧音，竟可以如此堅定，一切只因為那個觸動內心最柔軟角落的語彙——守護。

人世間，多少癡男怨女，承諾著要守護對方一輩子，可是短短幾年甚至幾個月便會勞燕分飛。畢竟在這個世界，守護本身就已經夠難了，何況是一輩子。

慧音是代表歷史的，當然清楚須臾和永恆的距離。作為半獸，縱使壽命長於普通人類，終是有限。然而妹紅卻是不老不死的蓬萊人，永遠不用擔心死亡，受傷，哪怕在挑戰下死去十次，依然可以原樣復活。

慧音，明明應該是被守護的一方才對。為什麼要耗盡自己有限的生命，只為了守護原本看似不需要任何守護的妹紅呢？我不懂得慧音的心。

直到最近接觸了《Demonophobia》，因為據說是一款獵奇遊戲，沒敢自己玩，只是稍微看了點視頻瞭解了情節而已。我突然就明白了，其實妹紅，就是這個世界的早栗。

一樣從觸犯禁忌開始——妹紅吞服禁藥，早栗召喚魔神；一樣身處地獄——妹紅在修煉過程中不斷遭遇妖怪魔物，與早栗被反噬詛咒而下地獄相比並不更輕鬆；一樣永不會死去，但死亡的痛苦依舊要經歷，這是永恆的折磨，唯有死去才能得到解脫——里斯的鼓勵是早栗陰暗的希望，而對輝夜的仇恨則是妹紅活下去的希望。

如果沒有了輝夜，或者如果輝夜死去了，妹紅失去了希望，從此這個世界真正成為了妹紅的地獄。

對妹紅漫長的生命而言，慧音的生命也只不過是一瞬。因為她們能夠相遇——慧音比其他任何人都更能理解妹紅的孤獨，更能撫慰妹紅的內心。妹紅修煉千年，終於成為不死鳥，帶著玩世不恭的性格；然而這之下依然掩藏著脆弱的心。在以往，她也是一個害怕的小女孩，因為害怕所以失手殺死月岩笠，因為害怕而無所依靠只能自己努力變強，這麼久的時間內不知死去了多少次忍受了多少的折磨，依然無法解脫。

雙姬情感的考驗——第五章

圖 7

標題和影繪就暗示了這一章的主角是慧音和永琳。我原本期待著輝夜的爭風吃醋，原本期待一開始的三角戀成為重頭戲，原本期待著修羅場，但這些在故事裡卻被巧妙地淡化了。

插一句，其實筆者更喜歡舊版的設置——慧音的好感度必須刷滿，少 1 點都會導致無法達成 Good Ending（以下簡稱為 GE）。但是這個設定由於對玩家要求過於苛刻，而在新版中被改成了好感度只需要達成 8 點中的 2 點。這樣，不看攻略也很容易達成第五章的 GE 了。

一開始詭異的氣氛渲染得很棒；然後雙姬去食堂還沒來得及吃頓飯，慧音就出現了！妹紅當然是喜出望外激動不已，自己日思夜想的人終於出現在眼前了，不顧禮節和矜持（其實妹紅本來就很少有什麼矜持

吧），甚至連理智都丟失了一大半，連輝夜都在旁邊替她羞愧。輝夜先勸妹紅，但妹紅卻太激動了，輝夜再勸慧音，沒恢復記憶的慧音只會覺得這兩人莫名其妙，當然就更不願理會了，甚至打起架來。眼看陷入僵局，幸虧轉世仍保留了記憶的阿求趕來解圍。這一段裡輝夜的台詞對戀愛中小女人的感情把握得十分微妙[23]。

本章傳遞的內容太多，以至於雙姬之間的感情發展反而被沖淡了。筆者對永琳和輝夜見面的對話十分感興趣。初次看這段劇情，筆者是感動得一塌糊塗；但當完成結局二周目再看的時候，筆者對這段劇情又有了新的理解：（以下是無責任推測，不喜勿噴）

首先大家會奇怪，為什麼阿求非要站著歷史的觀測者角度去考慮吧，難道她就那麼信任雙姬，或者一點都不希望幻想鄉的大家回歸嗎？難道她真的對幻想鄉毫無感情嗎？明知道出賣一些情報能提高一些雙姬成功的概率，但她偏偏固執地以「歷史的觀察者」為不提供幫助的理由，為什麼呢？她有她的考慮。其中最大的可能，就是因為她已經事先見過了真主角組。在整個遊戲中真主角組似乎始終是與雙姬同步行動的，但是到了結局的時候又似乎始終比雙姬快了一拍。

這是什麼原因呢？顯然是因為她們早已事先調查過這些地點！早在遊戲開始之前，紫就已經帶著她們調查了所有的地點，所以紫才會每次都把傳送點設置在這些地方！同樣是使用境界石，同樣借用紫的力量，為什麼真主角組就能自由來往，而雙姬就受到很大限制（必須完成一整章劇情，完成任務或任務宣告失敗）才能回到隙間之里呢？這說明紫對雙姬根本不信任，不想把完全的權限交給她們。

[23] 月澄語：互抽嘴巴的行走圖是苗姐格外喜歡的，女生掐架果然打臉爽快（喂）。

為什麼妹紅和慧音把整個校園巡邏了遍，偏偏沒有發現真主角組呢？在輝夜見永琳之前，玩家根本不知道 EMU 大樓有什麼，而妹紅慧音唯一沒有去過的地方就是 EMU 大樓，要說去也只是進蛆蟲穴之前到那裡勉強看過一眼，對內部結構什麼的完全不瞭解。而當時的真主角組就藏身在這裡。

這麼說的話，其實永琳甚至和鈴仙也事先見過了真主角組。沒有見過真主角組的只有學生會那幫人而已——她們沒有必要見真主角組，而且真主角組的出現算是高度機密，阿求有幻想鄉的記憶可以除外，而且很可能真主角組降臨學園都市的時候首先找的就是阿求，而不是永琳。

仔細看永琳和輝夜的對話，非常有意思，有幾個地方值得琢磨：

輝夜：「如果是永琳的話，即便用那高超的演技欺瞞我的雙眼，我也不會感到驚異的。」

——這是暗示永琳其實明知輝夜不是真貨，而用演技欺瞞了她。

永琳：「你身上有那位大人（神綺）的氣息。」

——真的輝夜是不可能有神綺的氣息的，永琳不但知道這輝夜不是真貨，而且還猜出了她的真實身份。

永琳為什麼要拿輝夜做人體實驗？因為她非常清楚這不是真正的輝夜！真正的輝夜，她怎麼可能捨得拿來做實驗？

門口的真輝夜為什麼會說「測試已經開始了吧，但願她能通過這個測試」？她怎麼知道測試的事情？顯然是因為這些是永琳早已計畫好的，並且把計畫一併透露給了她！

第五章的雙姬處於相當可憐的狀態：因為不是真貨，所以根本不被信任，什麼都被蒙在鼓裡！

從永琳的話中可以看出，她對這裡的輝夜仍然抱有戒心。因為事先知道了輝夜的真實身份（神綺創造的人偶），所以不敢輕舉妄動。但是她同時猜到這裡的輝夜並不知道自己不是真貨，和阿求出於同樣的原因，「不便向你劇透」，更何況她事先已經見過了真輝夜，所以才能在面前的輝夜這裡保持絕對的冷靜。她對輝夜的不信任，其實也加重了輝夜對她的猜疑。

其實永琳大可以向輝夜「劇透」的，不過那是建立在把輝夜視為敵人的基礎上。如果永琳再自私一點，如果永琳不夠相信輝夜，覺得第五章必定會 BE 的話，那麼即使向輝夜劇透了也並不會造成很大的影響。

永琳最初說的一句話本來就成為了最大的疑點：

不錯，我是在某個事故中失去了大量的記憶。

在各種動漫、小說、電視劇中，人物都有各種失憶的橋段，繼而引發各種虐心劇情；然而，你什麼時候見過失憶的人自己承認失憶的？即使有人把失去的記憶重新告訴了失憶者本人，恐怕他也不會相信的吧？

在這學園都市的四周，我早已用天文密葬法布下了大型結界。實際上，當你們一進來的時候，我就已經注意到你們了。

真主角組進入學園都市的時候，恐怕也跟永琳所描述的一樣吧？鈴仙對輝夜說的「你是第一個通過測試的人」，可見真輝夜並沒有接受過測試，同樣的道理永琳也不會派殺手事先去刺殺真主角組，說明她對真

主角組充分信任，這甚至是第一次見面很難達到的信任。永琳知道自己失憶了，但面對著眼前的輝夜姬時，她依然能夠判定其真假。

毫無疑問，永琳是在試圖用自己高超的演技來欺瞞面前的輝夜。

以輝夜的敏感，應該很容易就能猜到永琳對她有隱瞞的成分吧，至少，永琳對她說的不完全是實話。但輝夜由於不明真相[24]，而依從了自己欺騙自己的心理傾向，努力去試圖取得永琳的信任。

在第五章，由於著重的筆墨都在描寫妹紅攻略慧音的過程，輝夜就被暫時撇到一邊了。即使平時早已把自己當作妹紅不可動搖的「官配」，輝夜在面對慧音的時候仍然缺乏那份底氣，所以才會把慧音看作情敵吧。面對小碎骨、二妹對妹紅的示愛，輝夜都是十分霸氣地說「你們只配當小妾」，但在這裡面對慧音就遠遠沒有這個底氣。

以下涉及到的情節大多數應該是正常線不會看到的。

當妹紅初見慧音的時候，理智被沖昏，一下子上去便動手動腳，是輝夜使她清醒，但這時輝夜指責的是慧音，而不是妹紅；她甚至直接衝上去搧慧音的臉——儘管慧音推開妹紅的這種反應並沒有什麼錯。在打倒慧音後，輝夜所說的話也夠耐人尋味：

我從來沒有對敵人手下留情的打算。

慧音怎麼能算是敵人呢？只有輝夜的概念才會把慧音看做敵人——「情敵」。

24 即輝夜不知道自己並不是真正的初代輝夜。

當然在食堂吃飯後輝夜還是一如既往的抱怨妹紅的遲鈍，這已經可以當作一種日常了。

只有兩個人的感情，無疑是乏味的。妹紅輝夜在一起執行紫的任務，一起滿世界地探險帶回幻想鄉的原居民，或許早就產生了厭倦的心理，第五章無疑是為她們的心靈提供了一個小憩的機會。

而在第五章，雙主角的真實身份已經開始逐步浮出水面，有不少敏感的玩家，即使是初次玩，也在此差不多就已經猜到了雙主角的真實身份。BE 線裡永琳的話已經很明顯了：

慧音的死，對妹紅和那孩子的打擊也是很大的。

這個巧妙的設計其實讓我們不必擔心雙主角在這裡發生「三角戀」甚至「四角戀」。我們的主題仍然是圍繞著雙姬之間的感情。

從第五章的種種細節可以看出，儘管妹紅在如戀愛遊戲[25]般的攻略慧音，但這種攻略似乎只是建立在「完成任務」的前提下。妹紅不是見誰都攻略，妹紅攻略老師其實有她潛在的目的——取得信任，最終是為了便於自己更好地完成任務[26]。

輝夜清楚地明白這一點，所以她才會很懂事地放任妹紅去攻略慧音，並且暗中給她支招。她對自己和妹紅的感情有足夠的自信。她從沒有懷疑過妹紅有可能背叛自己——即使在面對像慧音這麼強的潛在情敵時。她處處提醒妹紅，「你需要把好感度從仇恨刷到崇拜」，在《竹取物語》舞台劇的時候也主動謙讓把機會讓給想參加的慧音，這一切都是為

25 或稱 galgame，以攻略少女為目標的文字遊戲。
26 月澄語：所以妹紅才不是形如魔理沙一般的「成為後宮王的女人」！

了達成妹紅的目的，而幫她搭橋鋪路。

換句話說，從輝夜的角度看，慧音只不過是一個暫時的合作夥伴，完成任務的工具，以及自己和妹紅之間愛情的「調味劑」。因為慧音作為「第三者」的介入，才得以更深地檢驗了妹紅對輝夜的忠誠。不錯，妹紅和慧音是第五章就吻上了，儘管是在戲中，但戲裡戲外顯得曖昧不清。而真正的「女主角」輝夜，在第八章雙主角身份徹底真相大白之後才發生的姬情一吻，顯得更加水到渠成。

筆者沒有說慧音是「小三」的這層意思，畢竟幻想鄉是幻想鄉，《年代記》是《年代記》，雙主角跟原版的妹紅輝夜沒有任何關係，所以這裡的慧音也沒有羈絆。妹紅的羈絆是什麼？是虛假的記憶，是神綺為她造就的那個虛幻的影子。於是，妹紅在這裡迷失了。只是在輝夜的幫助下，妹紅才沒有徹底迷失自己，依然振作了起來。

即使在第五章妹紅全力攻略慧音的大前提下，妹紅輝夜之間的感情依然通過小細節表現得十分感人。例如妹紅通過舊校舍後去看輝夜姬選秀大賽，是時還沒有完全結束，但妹紅內心卻糾結著不願意進去，只是在心裡默默地對自己說「輝夜一定能成功的」。後來看到輝夜苦思良久回答出了最後一題，她內心是激動的，但在輝夜面前卻沒什麼表示。她依舊是原來的她，只是細心地扶正了輝夜胸前的執行者徽章——這樣的小細節顯得愛心滿滿，讓人覺得妹紅和輝夜的羈絆絕非一朝一夕與慧音的相處可比。所謂冰凍三尺非一日之寒。

愛情是需要調劑的。一直一直只有妹紅和輝夜兩個人，一直一直柴米油鹽醬醋茶，為了生活的瑣事爭吵不休，再甜蜜也終有一天會覺得索然無味。——那就不是愛情了，而是愛情的墳墓。年輕人之間小打小鬧的情感，總是缺不了「吃醋」這一要素。吃醋過分會導致空間過於緊密，讓愛情窒息；而吃醋不夠卻又拉遠了原本的距離，顯得「我很不在

乎你」。而輝夜不愧是玩過那麼多戀愛遊戲的宅女，在這方面倒是把握得恰如其分，為初次涉足戀愛禁地的少女們提供了一個非常好的範本[27]。

從遇到老師開始，輝夜就在不斷地吃醋，說冒著酸水的句子，這裡的輝夜簡直就讓人產生一種癡女屬性的錯覺。但是仔細看，就能發現其實輝夜始終是在幫助妹紅圓場、解決尷尬的。她不是那種不懂事只知道吃醋的小女生，在她眼裡大局更重要。在她的眼裡，妹紅是低情商、只知道揮舞拳頭的「熱血笨蛋」，當面對冷漠的慧音時，妹紅的不知所措，她一樣樣都看在眼裡，才用親身行動教妹紅「怎麼做」。妹紅對慧音的成功攻略，其實是少不了輝夜的一份功勞的。和所有的任務一樣，必須由妹紅和輝夜合作才能完成。

聰明的輝夜知道妹紅的弱項，也知道自己的軟肋。當即將獨自面對師匠時，她也徬徨過，猶豫過，但最終她的理智佔了上風。平時她一直倚賴著妹紅的決定（從三章起就表現得很明顯），在輝夜姬選秀時也期待著妹紅能看見她的精彩表演，可見在她的心中妹紅佔有獨特的份量，是她已經視作家人的份量。

這時不得不獨自面對，她非常期待著妹紅能替她決定，為她作主，然而此時此刻卻遲遲見不到妹紅趕來。終於妹紅出現在選秀現場門口，但卻沒什麼表示，只是幫她扶正了徽章時，輝夜的反應是「糟糕」屬性的覺醒——有趣，正因為輝夜的心中一直想著妹紅，所以才會對不經意的小動作做出如此大的反應吧。

第五章另一段避不開的感情就是永遠組——永琳和輝夜，這樣才跟

[27] 月澄語：愛情就像是彈簧中的虎克定律，離得近了斥力就會變大，離得遠了又會被引力拉回來，所以才在反覆振盪過程中尋找著平衡嘛。

標題「雙戀物語」和開頭的旁白相匹配。然而，說實在的永琳跟輝夜組成的「永遠組」人氣是很低的，大概是因為大家並不喜歡看師徒的配對，而且永琳這麼明顯的長輩，一直把輝夜看作是孩子，想要守護著她，這種母性般的感情和妹紅輝夜那種對等的愛情性質就是截然不同的。所以，永琳並不會對妹紅輝夜的感情構成威脅，她頂多是照顧著她們。如果讓永琳來介入這段感情，反而會變得索然無味[28]。

開始收束的世界線——六章紅魔線與第七章

在陰鬱的第五章結束之後，我們迎來了決定命運的第六章。命運二字，在這裡不僅僅是蕾米莉亞・斯卡雷特操控命運的能力、惡魔組與獵人組的糾纏不清的命運漩渦，也是決定了雙主角心之所在的地方。也許，從正常線的結局先開始說起比較好。

離開鏡子，雙姬首先到達的地點是千羽山。山下有著著名的貿易都市——腐朽不堪的特洛里安。這個城鎮的規模比起前幾個鏡子中所經歷過的較大，商品也值錢很多，處處臺詞和細節都透露著腐朽。如果選擇去山洞探索影牙巨龍，則會先與紅魔姐妹相遇。

山洞的看守者是上海和蓬萊兩個人偶，無論是妹紅還是輝夜，或者是劇情到這裡的我們，本應感到非常意外。它們為什麼會看守山洞？人偶的操作者又躲在哪個角落？她們是在四處雲遊，還是就靜靜地隱藏在附近？第六章起，前面所埋下的種種伏線，到這裡即將開始收網。

蕾米線的情感相對來說比較輕鬆、純真，其故事內容無非就是複習了一下之前幾個城鎮的地圖而已。無論蕾米還是芙蘭，在這裡都顯得很

28 月澄語：所以說「雙戀」指的是愛戀還是留戀呢？人與人之間的「戀」都有著微妙的不同。另外這兩個字外觀確實有點像「變態」（誤）。

單純、天真，帶有一點點的任性。順帶提一句，筆者初次遊戲的時候，直到第六章才知道，原來之前所有的世界都可以通過紅魔艦相互來往[29]，它們還是在同一個世界上。筆者認為不少玩家似乎也應有同樣的困惑，這種多餘的設定本應在遊戲後期統稿的時候予以刪除的，然而最終卻保留了下來，不知是出於什麼考慮[30]。

惡魔教團攻打兩個城鎮[31][32]、甚至在武葬上打傷早苗並要求雙姬放水，顯示了蕾米任性、不留情的一面。惡魔教團如此大的動靜不怕引來傭兵圍剿嗎？不，劇情早就告訴我們，她們早就與森羅交手過，並且不落下風[33]。

輝夜在這裡再次[34]體驗了當惡魔的感覺，可見輝夜是會玩的。倒是妹紅一再發揚了之前「正義的熱血笨蛋」的特點，一路上打打殺殺，還考驗紅美鈴（暱稱中國），陪芙蘭捉迷藏，簡直輕鬆愉快。

在這裡，紅魔艦上的兩位新登場人物值得一提。

第一個當然是中國。中國在本作中已經取代了小強，成了生命力旺

29 第二章開頭紫媽語：你們每進入一面鏡子都是到達一個不同的時空。
30 月澄語：通過不同的鏡子確實抵達了不同的時間與空間，認知範圍比較淺就會認為小小的村落就是世界的全部，當然不是因為劇本沒統稿並且後期懶得改。
31 筆者猜測，室江鎮鎮長似乎是自由傭兵組織的內應，對惡魔教團的目的事先有所得知，從而予以放水。
32 月澄語：室江鎮礦山需要鎮長許可才能進入，該礦山又是森羅的礦石輸出地，所以鎮長非但不是自由傭兵的同伴，反而是（略），鎮長沒有把惡魔教團放在眼裡而已，當然這不是設定，大家可以任意想像。
33 月澄語：蕾米莉亞在威嚴滿滿狀態下是超強力的！雖然入隊後威嚴掉落了……
34 之前在間章中幫助天人組偽裝魔獸時，已經體驗過一次了。

盛的象徵。在原作中並無中國很「皮實」的設定，可見這是《年代記》專屬的二次創作。諸多細節如游泳穿梭於各個鎮之間，沙漠中倒地即使沒有礦泉水也不會死，以及無限挨飛刀的能力等，堪比正作系列中⑨的出場次數，堪比隱藏角色的苛刻的加入條件，讓人猜測她在遊戲中的作用是不是舉足輕重？可惜這遊戲中她就是個完完全全的板凳角色。在這裡，中國第一次入隊，可以使用兩次[35]，然而並沒有什麼大用。在感情上，她也未能與任何人擦出火花來。之所以這麼安排，是因為製作組中的一位畫師萌神 saya 的本命角色是中國吧。不過，在傻瓜青蛙製作的 2.0 版中，紅美鈴這名角色已經大大加強。

第二個則是天真可愛的芙蘭了。芙蘭分蛋糕的情節，體現了即使活了至少 495+19 歲[36]的芙蘭在精神上還是一名蘿莉。蕾米雖在惡魔教團的觀光旅程中顯得任性，但她也是個具有足夠的視野、心計的合格的領導，偶爾耍一下天真，心懷的目的也絲毫不亂；芙蘭就與她的姊姊大相逕庭了。

其實她並不理解姊姊的計畫，只是跟在姊姊羽翼的後面，不明就裡地憑藉力量來任性玩耍。她沒有姊姊那麼強的階級意識，沒想維護自己在惡魔教團的地位，只是想著和大家一起玩。《年代記》中的芙蘭也比一設的芙蘭要善良。一設的芙蘭只是個純粹喜歡玩的惡魔罷了，而這裡的芙蘭會不捨得把玩具玩壞，也不捨得殺死任何生命，不願意看到姊姊為了達成目的而大肆屠殺的樣子。芙蘭這樣的善良，成了她喜歡上「玩不壞」的蓬萊人妹紅的基礎。

喜歡上妹紅的除了芙蘭，還有第五章在舊校舍被救下來的米斯蒂婭。實際上，這兩個組合在一設裡並沒有根據，因此作者月澄對此描寫

[35] 如果她沒能滿足複雜的入隊條件的話，第八章將不能入隊。
[36] 據《年代記》結尾的「編年史」時間估算，芙蘭在此時至少已經 19 歲了。

也僅僅是一筆帶過。米斯蒂婭對妹紅的感情更像是對待恩人和前輩，而芙蘭之所以和妹紅好也只不過是為了讓魔理沙吃醋而已；總之，對輝夜的正宮地位沒什麼威脅。對此，輝夜的態度也表現得輕輕鬆鬆，毫不在意。

圖 8：「二小姐那句『長大後就嫁給妹紅好了』不知道戳中多少人的萌點，我第一次看的時候還不知道芙蘭是在非常心酸的心境下說出的那句話，現在看來更是一種豁達和灑脫。」

——love 梅莉王道：〈苦情少女芙蘭的心路歷程〉[37]

緊接其後的最長間章 6.5 間章和第七章，延續了第六章紅魔線的風格。隨著星蓮船一眾人的登場，雖然加入了一點恐怖元素，但對雙姬的情感描寫卻逐步淡化，仍然維持在第三、四章的水準，而不如第五章的劇情那樣深刻動人——是因為此時妹紅，或者說是作者月澄的眼光，已經放在了更大更遠的世界吧[38]？

不再是身邊的小打小鬧，而是思考人生與世界的關係、當下與未來的更多的意義。因此，當她們攀上七之島遺跡的頂峰時，一路上不斷地

[37] http://tieba.baidu.com/p/2087564395，2013 年 1 月 7 日。
[38] 月澄語：我要成為後宮王的女人！好了這個梗都說了三遍了，不提了……

被「拋棄」也沒有任何怨言，反而是非常爽快地答應了下來。可見，妹紅的性格也在默默影響著輝夜，把她變成了一個不怕困難的樂天派。這就是我們應當學習到的——愛情是為了讓我們變得更好而存在的。

命運的陰暗面——第六章獵人線與森羅篇

第六章紅魔線的對面，則是十六夜咲夜和帕秋莉・諾蕾姬（簡稱帕琪）為主角所組成的獵人線。獵人線的故事情節比起輕鬆愉快的紅魔線沉重得多，裡面隱藏的不僅僅是命運與羈絆，還有著更為深刻的感情——仇恨。

仇恨當然指的是咲夜對蕾米的感情。以仇恨為主宰而成長起來的咲夜懷著必須滅掉紅魔姐妹的執念，即使是以扮演惡魔為樂的輝夜對此也感到驚心動魄。由此可見，輝夜的本質並不是壞人，她依然有著小女生的心境，害怕流血、死亡和罪惡。

然而，在第六章獵人線受到多次衝擊後，妹紅和輝夜的意志終於抵擋不住，而不得不順從命運進入了森羅篇。需要注意的是，森羅篇的進入條件是前五章全為 BE，這時能找到的幻想鄉人員已幾乎全部死完[39]。因此，從進入森羅篇開始，雙姬的性格發生了較大的變化。妹紅已經不再是那個積極向上、會安慰著自己和輝夜的妹紅了，而徹底變成了一個得過且過、推卸責任、目光短淺的妹紅。可怕的是，與此同時輝夜延續了之前的不作為[40]。

這一章的亮點情節是岡崎夢美（簡稱教授）使用了納米機器人特製

---

39 這樣的局面，是由於雙主角的不作為而導致的。

40 不賣油條好多年：〈【龜速更新流】油條 EX3，CE 路線直播〉，http://tieba.baidu.com/p/2301929406，2013 年 5 月。

紅霧令全城所有人發狂，並導致裝備了改造兵器的露米婭毀掉了特洛里安城。在輝夜受到影響開始發狂時，妹紅抱緊了輝夜，通過燃燒掉自身然後利用無限復活的身體重生後來恢復理智。從這裡可以看出雙姬面對生死的心態確實與秘封組這樣的正常人大不相同。

在進入森羅篇後，雙姬之間的關係變為了彼此相依為命。儘管她們失去了關於第五章的一切記憶，不再對當時的種種疑點抱有懷疑，但還是明白了自己並不被紫媽勢力所信任，開始發誓要為了自己而活著。

在第五日，她們來到七之島遺跡的頂峰，與自由傭兵一眾開戰。為了魔理沙打傷輝夜，妹紅發狂殺掉了自由傭兵的所有人。不過，這或許並不能證明妹紅對輝夜的愛也同時達到了頂峰，我們看到的充其量是一個殺紅了眼的妹紅而已。在地下靈場遭遇黑衣人組的時候，輝夜與妹紅的彼此鼓勵與提醒，只不過是相依為命的情感水到渠成的表現。

或許有的玩家認為雙姬擺脫了紫媽的控制和「回歸幻想鄉」這一所謂「使命」的約束，終於開始按照獨立自由的意志過生活，這是一種超越，而且這種超越在她們戰勝了初代的自己時達到了極致。最終她們成為神將和森羅總裁，在新的世界過上了人生贏家的生活，某種程度上確實很爽，但這種「爽」擺脫不了她們對於整個幻想鄉所犯下的「罪行」——如果那可以稱之為罪行的話。

的確，按照原本設定的使命，她們本應屬於壞人一方勢力，因此最終成為壞人並不算是違背初衷。但對於愛著幻想鄉的玩家來說，無法眼睜睜看著主角成為壞人，因此才走上了犧牲自我拯救幻想鄉的不歸路[41]。

[41] 月澄語：也因此出現了對劇情不同理解的玩家相互辯駁的狀況，作為旁觀者某種意義上真是有些身心愉悅（誤）。

除此以外，森羅篇中還出現了有趣的百合小插曲：原型來自《神無月的巫女》中的巫女傭兵，來棲川姬子與姬宮千歌音之間有著遠比雙主角純粹的百合感情，作者在這裡著墨不多，但很明顯借輝夜表達了自己的觀點：即「男人」是討厭的，只有百合的感情才令她感興趣。這裡的男人應當理解為泛指「男權社會下的男性將女性物化看待」這一現象，是十分污濁的。輝夜此言雖聽起來極端，但表達的意思卻很明朗。

圖 9：妹紅在森羅篇的吐槽。這張截圖是板友 love 梅莉王道的簽名檔圖片，似乎後來也有擴散到東方主吧，甚至是其他地方，成為泛用的截圖[42]？

雙姬情感的爆發與昇華——第八章到結局

第七章中感情發展平穩的雙姬，終於在結尾得知了真相：自己只是以初代妹紅、輝夜為藍本複製出的人偶，而不是真正的自己[43]。從此以

42 編注：答案是肯定的，因為我就這麼幹了。

43 有趣的是，在部分章節中，初代妹紅、輝夜並未在章節結尾處出現，不過因為是作者的安排所以不便揣測原因。

後，妹紅不再為慧音這個假想的記憶影子所累，而徹底放開投入了輝夜的懷抱，這成為了她們情感的第二次轉機，也是更加重要的一次轉機。在第八章的開頭她們面臨著與第四章相同的兩個選項，一個是選擇冒險結束後去廣闊的世界過新的生活，另一個選項則是徹底犧牲自我而為幻想鄉的救贖奉獻一切。玩家會如何選擇，大概全憑良心了。

第八章無論是劇情任務還是戰鬥任務都十分繁重，因此除了開頭的擁抱親吻，雙姬也不再秀恩愛，而是投入了緊張的戰鬥之中。第八章森羅總部發動總攻的劇情時，更多的餘地留給了秘封組和詠唱組，雙姬在這裡的位置暫時退位了。

在 8.5 間章，分別有著帶慧音去學園舊校舍找初代妹紅一決雌雄，和帶永琳去七之島遺跡找初代輝夜的分支劇情。這兩段劇情都不佔據評價點，但它們巧妙地體現了妹紅和輝夜對待感情的差別。妹紅之間需要決鬥，不僅是因為她們共有熱血的屬性，而且因為在我們的妹紅心目中，慧音也佔據著重要的地位[44]。相對的，輝夜的感情則顯得淡漠一些，初代輝夜也表現得更為高冷[45]。初代輝夜看起來對誰都沒有感情，包括初代妹紅——她們之間只是在紫的帶領下臨時合作而已；而我們的輝夜對妹紅，在感情上其實是相當依賴的，只不過隱藏在內心，很少表現出來而已。

紅魔艦上，妹紅輝夜與初代又有一次有趣的交鋒。她們彼此之間充滿挑釁或者挑逗的對話再次驗證了初代妹紅輝夜與我們的妹紅輝夜已經大不相同。當然，玩家之前對初代「什麼也不做」的質疑，也因此而被打消，相反，將對隱藏在幕後的初代升起崇高的敬意[46]。

---

44 的確如此，即使妹紅（自機）明知那記憶不是真的。

45 月澄語：這也是為了突出初代輝夜原本作為公主一面的氣質，和我們不死宅輝夜區分開來，然而高冷之後果然槽點變少了！

46 第九章中初代妹紅輝夜的劇情提到，她們一直以自身可以無限復活的身體來

在這裡筆者還要插一句。第 8.5 間章「佔地年代記」任務中，與神無月的巫女相遇，且輝夜再次發表「討厭男人」這一觀點[47]。在大多數具有男性戲份的場景中，作者都將男性角色描寫成非常齷齪的形象，不是痴漢就是小流氓，也可見作者熊熊燃燒的百合魂[48]。

在進入第九章後，妹紅和輝夜仍是結伴而行的。由於在之前的間章中，妹紅幫助芙蘭完成了一個大支線——幫助芙蘭製作蛋糕，因此獲得了芙蘭的芳心。面對芙蘭對妹紅的邀請和示愛時，輝夜其實是有著小小的醋意的，但這醋意與第五章時輝夜的不斷吃醋含義有點不同：輝夜並不是真正地吃醋，只不過是想借此引起妹紅的注意而已。這點小手段與芙蘭想借助對妹紅的示愛來引起魔理沙的注意一樣。

即使當妹紅和輝夜從次元中失散時，妹紅首先想到的也是輝夜，之後才想到慧音。這裡再次體現，儘管輝夜在妹紅心目中已經擁有了正宮地位，但慧音的地位還是非常重要。當然，我們不妨在這裡視作製作組對我們的一個提示，即妹紅隊如果帶上慧音，對本隊的戰鬥將有極大的幫助。反觀輝夜隊，失散之時組上隊伍，雖然隻字沒提到妹紅，但輝夜的第一反應是問所有的隊員：

你們中有會做飯的人吧？

這一個細節看似無心，但其實折射著輝夜對於妹紅的依賴。輝夜需要會做飯的人陪伴她，而從《年代記》全篇劇情一開始就點出妹紅非常擅長做飯[49]。輝夜不會做飯，但是她作為一個傲嬌的公主不會輕易把自己的弱項示人，更不會輕易地在別人面前表現出來自己對「那個笨蛋」

作為紫以靈力驅動隙間之里的燃料。

47 當然，從單一路線上來看，輝夜在這裡應當是初次發表該觀點。

48 月澄語：明明文文的上司，木桶報社的社長君是個好人！

49 見第一章小酒館劇情。

妹紅的依賴；因此，她下意識地用「做飯」一詞來指代妹紅。由此可見，作者對於少女的情懷把握得極其微妙[50]。

當妹紅隊和輝夜隊分離，只能通過一塊平板電腦取得聯繫時，兩者表現出了高度默契的互相幫助。即使是妹紅也表現得相當冷靜，不再胡鬧；而當最後共同面對最終命運時，兩者已經以高度一致的態度去共同面對，輝夜不再是個怕麻煩、事不關己高高掛起的看客，而徹底將幻想鄉的命運化為自己的使命。這，大概就是愛情的最高力量——令人心甘情願地為此而死[51]。

小結

作者使用了相當多的筆墨來描寫雙主角的感情逐步發展的過程，情感豐富細膩，富有層次，可謂瓜熟蒂落，水到渠成。並且，很難得的輝夜這一角色在針對愛情觀這一問題時沒有顯得脫離原設[52]。根據路線的不同，雙主角的性格也隨之而產生變化，並且總體趨勢是越是走向「壞」路線[53]，雙姬的性格就越是傾向於輝夜的初始性格；反之則傾向於妹紅的初始性格。雖然對於她們的不同性格筆者不便評論好壞；從作者對於其他百合角色的描寫富含褒揚和讚美，而對大多的男性角色都進行醜化描寫和打壓來看，本作的確是一部微百合性質的作品，再次證明瞭在本作中百合情感可以替代異性戀來表現愛情觀。

---

50 月澄語：另外不會做飯的人不只有輝夜一個，但絕不會湊出輝夜在內的四個人都不會的情況，要不然系統就因為劇情卡死了！

51 雖然作為蓬萊人可以無限復活，但失去了存在且被抹去了歷史，是比死亡更悲傷的事情。

52 同人圈內稱為 OOC，即 Out Of Character，扭曲人物性格。扭曲原作劇情的同人作品，也可泛指稱二次創作中的 OOC。

53 這裡的「壞」指玩家以及作者認為的「壞」，而不是針對主角的角度而言。

Extra：秘封篇

現世與虛擬的分野

如果說雙姬是貫穿全篇的主角，那麼秘封組宇佐見蓮子與瑪艾露貝莉・赫恩（簡稱梅莉）則是真真正正的幕後主角。事實上，蓮子與梅莉的感情描寫並不多，其感情性質也並不像百合；儘管她們一直共同旅行著，也經歷了很多有趣的事情，但並沒有滋生出勇者相依為命的情感。

其原因是因為她們沒有經歷過冒險的刺激嗎？是因為當時的蓮子已經有了男友[54]嗎？還是因為……她們終究是現世之人[55]？

作者對她們感情的描寫，一直停留在好友的層面。儘管她們一起開車越野，而當蓮子為了得到老師夢美的真傳，冒著生命危險留在爆炸現場時，梅莉也願意留下來救蓮子，但這種感情始終沒有發展到微妙或逾矩的程度。相對於始終有著明確目的性的蓮子，梅莉更像是一個單純的陪伴者，並沒有給蓮子的修學旅行帶來什麼有意義的幫助。由此觀之，她們是旅伴卻又不是旅伴。蓮子另一個意義上的旅伴是順君才對。梅莉為這個新世界提供了種子，但只有蓮子才能讓它生根發芽，最終成長為巨大的世界樹。也就是說，共同冒險的勇者這一條件，梅莉並沒有達

[54] 《年代記》中設定蓮子的男友為 ZUN（順君），見森羅線四日目隱藏的紙條及月澄 MOKO：〈十年後的異邦人〉，http://tieba.baidu.com/p/2616902509，2013 年 9 月 26 日。

[55] 月澄語：比起蓮子，大概男生一方的愛慕之情更多一些，另外想要表達的是成功男人背後總會有女人的助力，我們這裡就是女孩子們默默付出的狀況，並且不論發生怎樣天翻地覆的變故，神主都會將幻想鄉呈現到我們的面前來，這也是我們愛著的東方，向神主致敬。

成。

現世之外的現世

在遊戲裡，秘封組是真正的創世之神，也是所謂的時間線無限輪迴的原罪的起點；而秘封組在現實中折射的則是遊戲的作者——月澄 MOKO 與栗子喵（即苗姐）。筆者在此不妄加揣測她們之間是否有著類似於百合的感情，但同甘共苦、共歷艱險這樣的羈絆是不會變的。月澄曾多次提到過苗姐長期住院：

（苗姐是）真正燃燒著自己的生命在工作。[56]

值得一提的是，隨著科學技術日新月異的發展，《年代記》中所提到的強人工智慧，甚至八雲紫、八意永琳這樣等級的超人工智慧在未來的發展並非不可能。據樂觀的估計，在未來 30 年內人工智慧的水準將突飛猛進地增長，並將人類的智慧遠遠地甩在身後[57]。

筆者在最初寫作本文的時候，將年代記中的「現世」理解成「梅莉、蓮子也是電腦中的 AI，否則龍神不可能毀滅現世」的程度，但現在觀念有所改變了，遊戲中的現世有可能影射的是真正的現世。

《年代記》這款作品與許多日系傳統 RPG 一樣，其表達的思想本質上是反科技的，認為科技的發展所帶來的導致世界毀滅的可能性將遠大於它所帶來的福祉——象徵著最高人工智慧的龍神，雖然存活在電腦中，卻真的有可能擁有毀滅這個世界的力量；而象徵著一線科研工作者

---

[56] 月澄 MOKO：〈周年的神隱——十年後的異邦人〉，同前注。
[57] 謝熊貓譯：〈一個故意不通過圖靈測試的人工智慧〉，http://zhuanlan.zhihu.com/xiepanda/19950456；原文：Tim Urban, http://waitbutwhy.com/2015/01/artificial-intelligence-revolution-1.html。

的岡崎夢美，將會是這種科技暴力的第一個犧牲者[58]。作者月澄作為一名理工科生，卻對人工智慧技術的發展有著如此富含人文關懷的遠慮，令人驚訝。當然，此處已經扯遠了，與愛情觀無涉；這只是《年代記》的世界觀相關的內容。

結語

正如《年代記》的玩家所言，它是一款王道幻想類 RPG[59]。它對於世界觀的建構相對完善，也借遊戲表達了作者的人生觀與價值觀。筆者從愛情觀入手，探討了作者借助遊戲中的角色配對所表達出的對理想愛情的嚮往——愛情不是一方對另一方的追求，而是水到渠成；愛情不是靠美貌外表的吸引，而是靠彼此扶持走過的路途；愛情不是靠外在的東西，而是靠著共同的理想目標，並一起朝著同樣的目標而努力。

《年代記》真是一款包羅萬象的遊戲。本文當初完全只是隨意的開坑，不知不覺就寫到了洋洋萬言。想當初筆者也還是單身狗，得益於《年代記》所灌輸的愛情觀，現今也已脫團（對方也是《年代記》玩家）。祝列位也能像妹紅和魔理沙一樣尋找到理想中的愛情。

最後，引用一句名言來作為本文的結尾：

愛，之於我，不是一飯一蔬，不是肌膚相親；而是平凡生活中的英雄夢想，是一種不老不死的欲望。

——瑪格麗特・杜拉斯[60]，〈情人〉

[58] 這有點類似電影《機械姬》的主題。

[59] 冥煞荒寰：〈淺談年代記為什麼如此特別與月澄的偉大之處（基本無透）〉，http://tieba.baidu.com/p/3218009975，2014 年 8 月 9 日。

[60] 編注：Marguerite Duras(1914-1996)，法國作家、導演，台灣譯名莒哈絲。

《東方年代記》旅途中的那些小小彩蛋

zx2kk[1]

在我們這一代人成長的過程中，電子遊戲是個再親切不過的存在：個人電腦、掌機、網吧、手機……仔細回想便可發覺，電子遊戲幾乎一直追隨在我們身旁，它們與我們一同玩耍，一同長大，我們從小個子變成了高個子，它們從點陣繪進化到 CG 動畫；想法也變得成熟起來，我們開始不再貪玩，它們也不喜歡只講些王子救公主的戲碼了，而是深邃起來，嘀咕著，構思著，想要講一個精彩有趣，過程跌宕起伏，讓人能夠投入其中久久不能自拔的好故事，最適合這樣一個故事的遊戲類型，毫無疑問，便是 RPG（角色扮演）了。

數之不盡的 NPC 與你訴說他們的話語，知心的同伴與你秉持著同樣的目標出生入死，一個個多彩的城鎮與迷宮讓人流連忘返，哪怕知道是被製造出來的事物也讓人忍不住感嘆其絕妙精緻，這即是 RPG，也即是《東方年代記》。

一段共同的遊戲經歷是茶餘飯後與人聊天再好不過的話題，我們不一定玩過同一部遊戲，卻都一定投入到虛構的故事中並為之沉醉過。一次遊戲便是一次冒險，一次冒險既是一段故事，一段故事，就是一次難忘的旅行。

[1] 普通的東方愛好者，簡稱的話叫「zx」就可以了。對東方的方方面面都持有長期的興趣，正逐漸不再滿足於現有的作品，而在為成為一名二次創作者努力著。

接下來我們所要講述的，是《年代記》的旅行中，一些容易被人忽視，或者說根本就沒幾個人能看到的細節，也就是所謂的彩蛋了[2]。

必須注意的是，以下的絕大多數內容都不是筆者發現的，本文僅僅是個總結，文末會列出原帖地址供大家查閱。

送出的一千萬鉅款

一千萬這個數字是貫穿《年代記》冒險始終的一個笑點，哪怕現在應當還有許多玩家對影牙巨龍的骨頭記憶猶新，而在第 8.5 章的奧蘭茲琪姆的西城區，劇本作者月澄 MOKO 的分身，「帽子上鑲著 M 的少女」也恰恰需要一筆錢來購買遊戲工作室的用地，金額不多不少，正是一千萬。

在普通的遊戲過程中，玩家並不需要真的攢齊這麼多錢，只要去跟市長對話完成一段任務之後，月澄就能得到她想要的土地。不論是在遊戲中還是現實中，一千萬這個數字實在太過於巨大，聰明的玩家都會猜到肯定存在錢以外的手段來完成這個委託，卻都下意識的忽略了「贈送 1000W 善款」這個選項是否真的可以達成的可能性。

當然，想要攢夠這麼一筆錢是極其困難的，那怕是非常瞭解年代記的賺錢途徑，也不知道要讓輝夜戴上刷錢神器「搖錢樹」飾品被早苗的扳手搞死多少次才能刷夠[3]。但說是這麼說，這確實並非是一件不可能完成的任務。

[2] 月澄語：其實也存在大多數人都能發現到的彩蛋可以挖掘哦，生活中處處都會有驚喜的嘛！

[3] 月澄語：為什麼只有輝夜要被不停搞死啊！到底有什麼仇啊！雖然其實也搞不死……

圖 1：終於被刷滿的金幣。

看到這個數字可能會有人吐槽……怎麼是九百九十九萬九千九百九十九金幣呢？這不是還少一塊錢嗎？

會有這種疑惑也是理所當然，因為早在一款幾乎誰都玩過的《口袋妖怪》裏就出現過哪怕所持金錢達到錢包上限也無法購買的自行車這種東西，理由正是因為少了一塊錢，不可能夠的，因為你只能帶這麼多錢，九十九萬九千九百九十九永遠也買不起一百萬一輛的天價自行車。多虧這段總所周知的坑爹經歷，大多數玩家都以為《年代記》裏也是同樣的結果，而從未刷滿錢去與月澄對話，導致這段劇情一直沒什麼人知道……

畢竟錢這種東西夠用就好，一般的玩家誰會去特地刷到上限啊[4]。

但橙色風鈴製作組似乎也知道《口袋妖怪》這段趣聞，於是很貼心的，月澄沒有在乎那少了的一塊錢，將九百九十九萬九千九百九十九當做一千萬收了下來，引發了下面的劇情：

[4] 月澄語：尤其是被這個到處是評價值的遊戲治癒了強迫症以後，誰還會刷滿！（笑）

91:【选项】
←赠送1000W善款
←钱数过多不能给

92:【辉夜】
就，就是！

93:【辉夜】
1000W而已，小Case！

94:【辉夜】
对于高贵的公主来说，这点地上界的小钱根本就是九牛一毛！

95:【辉夜】
妹红！！

96:【辉夜】
给，给，给，给，给她钱！！

97:【妹红】
这么不情愿就不要给嘛……
真是的又不是小数目……

98:【妹红】
你这咬牙切齿瞪眼的不甘模样……唉……

99:【帽子上镶着M的少女】
哇………………

100:【帽子上镶着M的少女】
你们怎么真的有这么多钱……

101:【辉夜】
怎么，还嫌钱多了？

102:【辉夜】
本公主随便出手都是大手笔。

103:【辉夜】
这才是公主的威风，凛！

104:【帽子上镶着M的少女】
嘛……确实很感谢你们的资助啦。

105:【帽子上镶着M的少女】
虽说有的时候钱太多也不是什么好事吧……

106:【帽子上镶着M的少女】
什么地方都用钱解决的话或许也会错过一些更加……嗯……可以探索的环节吧。

107:【帽子上镶着M的少女】
当然有钱是最省力最快捷最通顺的人生。

108:【帽子上镶着M的少女】
有钱真是好啊。

109:【帽子上镶着M的少女】
感谢你们的资助！

110:【帽子上镶着M的少女】
这些钱我们一定会好好使用的，做出最好的RPG游戏来！

111:【帽子上镶着M的少女】
无以为报，这个送给你们好了。

112:【帽子上镶着M的少女】
祝你们一切顺利。

113:【帽子上镶着M的少女】
然后……

114:【帽子上镶着M的少女】
小心你们的身后。

115:【帽子上镶着M的少女】
旋转的春意盎然的色彩，或许是凋零前凄美的绝境。

116:【帽子上镶着M的少女】
先走一步啦！！

117:【妹红】
真是个奇怪的人呢。

118:【辉夜】
希望不要因为钱财的问题冲淡了那份纯真的热情吧。

119:【辉夜】
嘛，真有热情和爱的话，钱什么的根本就不是问题。

120:【辉夜】
因为喜欢，所以会做下去。

121:【辉夜】
希望她们的团队能有好的结果吧。

122:【妹红】
嗯嗯，说得也是呢。

123:【辉夜】
不过现在冷静下来……

124:【辉夜】
为什么我会有种被莫名其妙的人因为莫名其妙的理由莫名其妙地卷走了很多钱的感觉……？

125:【妹红】
啊………………

126:【妹红】
呃……………

127:【妹红】
好人一生平安！！

128:【辉夜】
不会真的被骗了吧？！

圖 2

月澄送的是一瓶「阿斯塔利亞魔藥」，遊戲中的一種比較珍貴的道具，但實際上這麼做任務是算作失敗的，收了錢的月澄將再也不會出現，工作室無法順利開張就意味著無法從多多良小傘那裡購買魂體，遠非一瓶魔藥可以彌補的損失，不得不令人懷疑此處的結果是不是在教育玩家不要隨便給人鉅款……[5]

最後順帶一提，「奧蘭茲琪姆」這個名字可不是製作組一拍腦門隨便想的哦，根據讀音可以察覺到是「orange chime」的意思，換句話說這年代記中最後一個供少女們遊玩的城鎮正代表著「橙色風鈴」遊戲製作組本身[6]。

[5] 月澄語：這是在說明不論是誰當搞到巨大財富之後都容易喪失夢想貪圖享樂去啦，只要踏踏實實憑藉自己努力得來的財富，才能成為繼續努力的動力！
[6] 月澄語：同時也意味著能給製作組提供衣食住行般支援的，帶給遊戲活力的是各位玩家哦。

亂碼破譯

大家應該記得，在第五章「學園都市的雙戀物語」中，裡面的許多 NPC 都被施了改造手術，說出的話語就像是《沙耶之歌》裡的異類那樣無法被常人理解，所以說的話都被用亂碼表示出來，直到妹紅輝夜拿到「執行者徽章」這個道具之後才能聽懂他們在說些什麼，亂碼也才會變成我們熟悉的中文。

而本章剛開始，在女生宿舍度過一晚之後，不立刻去食堂，選擇進入 1202 號宿舍的話，會看到月澄居然也在這裡，若這時向她搭話……

圖 3

沒錯，她說出了，之後在劇情中，妹紅輝夜才能察覺到不對勁的亂碼，而在這時，作為一名無關主線劇情的彩蛋亂入人士，這個地方用了一個巧妙的方式迴避了過去。

圖 4

就算記得這個地方，在拿到執行者徽章之後再回來，月澄也會不見了，這一章她說話的機會只有這裡，而在正常的遊戲流程中，是沒幾個玩家會這麼閒的，在接下來該去哪已經被指引清楚的情況下，挨個敲女生宿舍門的；即便發現了 1202 號宿舍的月澄，也只會記得這裡有一個奇怪的人，然後拋在腦後忘記了吧。

但身為一名細心的，富有探索精神的玩家，我們必然不能止步於此。

在日常生活中，我們所接觸亂碼可能只有在輸入法出了問題，下載的檔與電腦位置不符等情況下才能看到，但在《年代記》中，亂碼被作為一種暗號密碼使用了。

首先要想辦法把這段亂碼提取出來，這一點用某個不方便提及的軟件打開剛對話完的遊戲存檔，就能輕鬆得到。再把文本仔細複製進記事本裡吧 [7]。

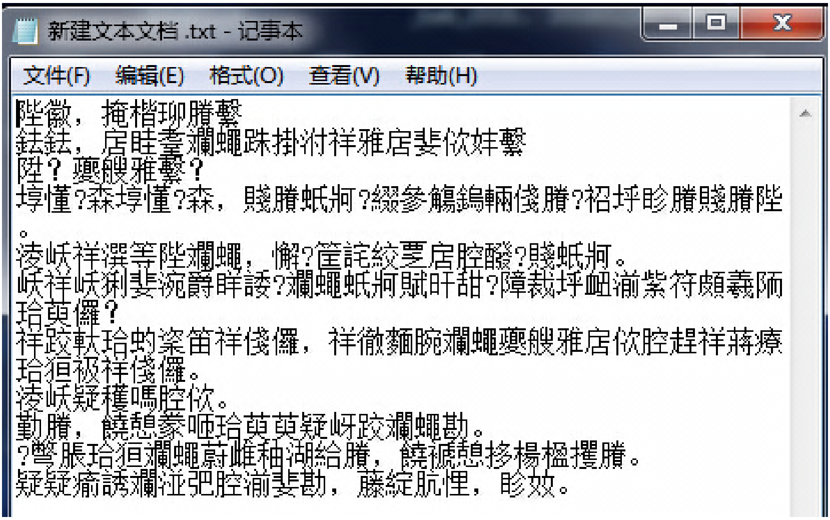


圖 5：月澄所說的話。

觀察力敏銳的人可以發現，這段文本裡存在句號、問號、逗號等符號，而在普通的亂碼組合中，這些符號也是會被亂碼掉的才對，也就是說這段文本被什麼人刻意的用標點符號排列過，它隱藏了什麼資訊，這才是正常的。

我們再把這個文本丟入隨便什麼編碼轉換工具裡頭，並把轉碼設置成 GBK 轉 BIG，轉換完畢即大功告成！

---

[7] 月澄語：遊戲製作時期，成員 f8dchao 曾將亂碼手敲輸入到 txt 裡進行破譯，厲害吧！

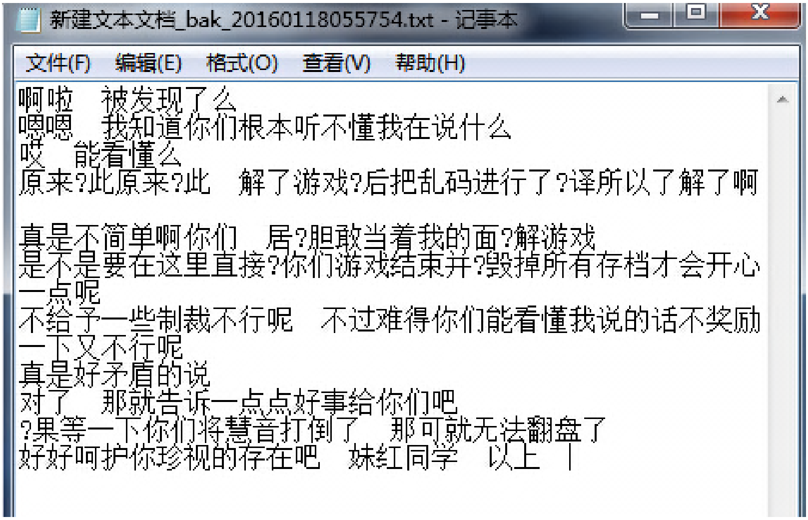


圖 6：破譯的成果！

顯然這一段對話亂碼並不是失誤所致，而是本來就給像我們這樣的人準備的。其內容提示了接下來劇情選擇中的正確做法。

儘管很唐突，但必須說清的是，請明白，我們也確實如月澄所說的破解了遊戲，不管是為了什麼目的，這種事終歸是不道德的，這裡就稍微低調點，只要瞭解了這些的自己暗暗竊喜就足夠了[8]。

類似的內容其實還有一處，正是之後劇情中，那兩位食堂女僕小姐說的亂碼，讓我們用相同的方式來試試看吧：

[8] 月澄語：這算是留給非正常遊戲的玩家的彩蛋，畢竟初衷就是「不論以怎樣的方式進行遊戲，都理應能在其中獲得快樂」，所以咯，就算用了不值得鼓勵的方法，也要給一點特別的對待嘛。

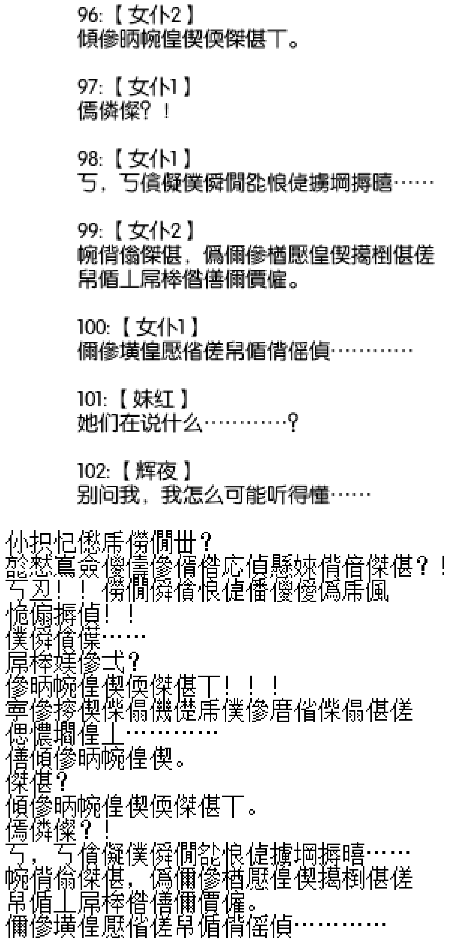


圖 7：女僕小姐說的亂碼

但比較奇怪的是，不知道為什麼，這個地方與月澄所說的話的編碼方式不一樣，轉換後的結果也大相逕庭……

```
◇地上ブースト：？
非操作キャラをその場に待機させます？！
　・！！ストック数はチャプターが
進む度に！！
ジックパ……
固有技を出？
を表示しています。！！！
撃を当てたりダメージを受けたりする
と増加し、…………
コアを表示して。
ます？
アを表示しています。。
ィニュ？！
，　クレジット回数は難易度別……
示されます，タンを連続して入力する
事で、固有のコンビネ。
ンを押し続ける事でさらに…………
```

圖 8：轉換後的結果

居然是日文……其內容像是別的遊戲的操作說明，儘管再三確認數次，最後得出的結果也依然是這個，難道是製作組做著做著突然犯懶隨便從手邊的什麼遊戲的操作說明文檔裡複製過來搞的嗎[9]？抑或是這處文本被動了什麼別的手腳……但那毫無疑問已經超出了我的能力範圍，在不甘心的問了很多懂這方面的人之後，也沒能得到更加靠譜的答案。但無論怎麼說，我們也已經探索得足夠多了。

得知了《年代記》裏幾個小小的彩蛋，是否覺得歡欣雀躍呢？是否覺得這種事情很有趣呢？好好記住這份探索的精神與好奇的心吧，這正是遊戲的樂趣[10]！

---

[9] 月澄語：其實是《東方永夜抄》的說明文檔，畢竟本來就沒有要讓人看懂，所以劇本偷懶了！

[10] 月澄語：像翻牆外出這樣的行動也算是彩蛋，只是因為做成了稱號所以大家的驚喜度下降啦！

戰勝不可能打敗的對手

許多遊戲都有著必敗戰的設定，《年代記》中也存在諸如幽香、魅魔等強勁的 BOSS 戰，無論是幽香的連動機制，或是魅魔的萬重火花，都足以令新手感嘆 BOSS 的強大，下意識的以為她們就是無法被打敗的，並放棄抵抗。

但實際上，做好充足的準備並熟悉遊戲技能的話，戰勝她們並非不可能，這也是遊戲的魅力所在：戰勝過去自己以為不可戰勝的對手，永遠是最有成就感的事情。儘管打敗了她們也不會使劇情有太大改變，更多只是妹紅輝夜掙扎一下然後仍被放倒的結果，但其豐厚的成就獎勵，以及戰勝強敵的自豪感，還是令許多玩家持之以恆的挑戰她們，更在愛好者之間留下了「三個青黴素」這樣被人津津樂道長久不衰的話題[11]。

不過，這些戰鬥嚴格來說並不是「必敗戰」，充其量只是一個「劇情必敗戰」罷了，但接下來我們要說的，則是真真正正的必敗戰無疑。

在第 1.5 章中，又一位製作組成員栗子喵會以網路商店售貨員的身份出現在妹紅輝夜面前，索要剛剛因她的失誤而被賣出的衣物，儘管用詞彬彬有禮乖巧可愛，但如果因此想要勒索她的話，她就會變得非常生氣，在戰鬥模式中會已非常之快的速度趕在妹紅輝夜前面，使用一個扣除敵方 100%生命值的技能將兩人秒殺，GAME OVER，滿身瘡痍，無論怎麼樣都無法戰勝的樣子。

---

[11] 月澄語：為了能讓人輕鬆遊戲，除了主線章節最終 BOSS 以外，大多數的 BOSS 都是可敗戰，就像我自己玩的時候輸了很多場，但依然能夠混到遊戲結局，啊，當然打敗強敵還是很爽啦！

圖 9：看似乖巧的少女

圖 10：有點作死的選項

如果常玩國產的同人 RPG 的話都會知道，作者乃至製作組本身亂入遊戲實在是再正常不過的事情了，這些作者的分身要麼會告訴玩家一些對遊戲攻略有益的情報，要麼會裝瘋賣傻說些與世界觀脫離的話讓主角迷惑，達到給遊戲增添笑料的目的；除此之外，更多的作者則喜歡挑逗玩家，說一些類似「我就是作者，快來跟我打吧，如果你敢」的話，而此時若一時衝動選擇與作者交手的話結局一般都是……被秒殺，game over，萬一沒存檔就實在太慘了，哪怕自己操作的角色是要拯救

世界的存在也不能絕對對作者大人出手啊[12]。

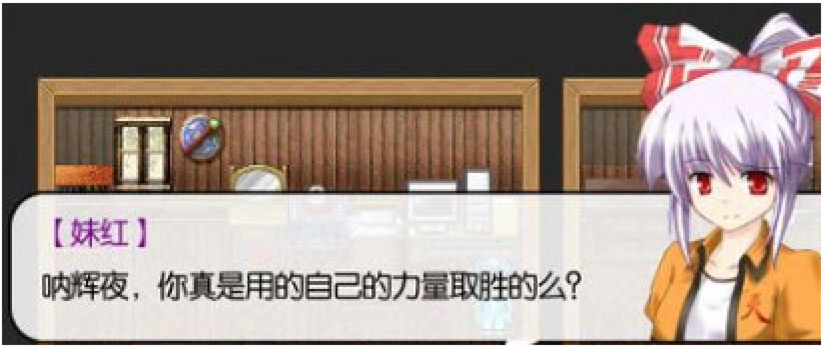
但是出乎所有人意料的，《年代記》中卻連這樣強大的對手，作者自己的化身，都被設置了戰敗對話……就讓我們來看看吧：

圖 11：使用某種不可說的方式後，終於得以戰勝栗子喵……

[12] 月澄語：在以前做遊戲的時候已經用過了「製作組成員分別和玩家對戰」這樣的橋段，於是苗姐無論如何都很反對製作組再次和玩家交手，刻意地讓製作組變得路人化，讓玩家成為遊戲的締造者，和苗姐性格也是蠻像的，不過有的時候還是很想要挑戰苗姐的威嚴啊！於是這裡就……

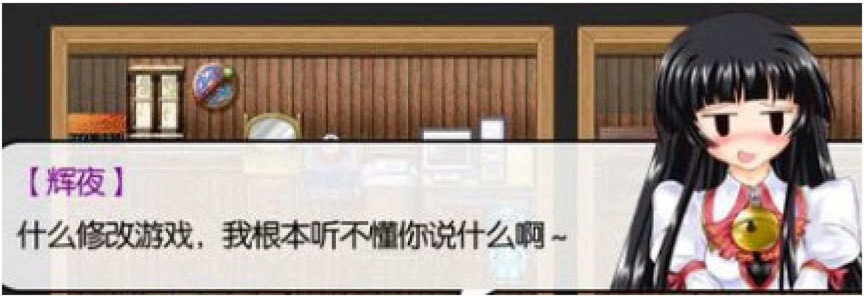
【辉夜】
好！赢了！！

【妹红】
总感觉有点胜之不武啊……


【妹红】
呐辉夜，你真是用的自己的力量取胜的么？

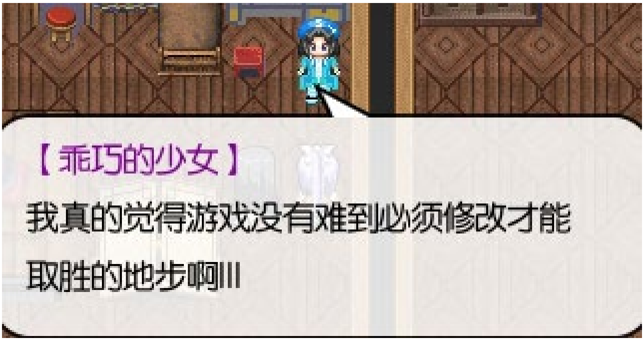
【辉夜】
管那么多做什么，赢了就是赢了！

【乖巧的少女】
居然利用修改游戏的方法取胜，太狡猾了!!!!


【辉夜】
什么修改游戏，我根本听不懂你说什么啊~

【乖巧的少女】
还，还装傻……

【乖巧的少女】
这样的人，不能原谅的


【乖巧的少女】
我真的觉得游戏没有难到必须修改才能
取胜的地步啊!!!

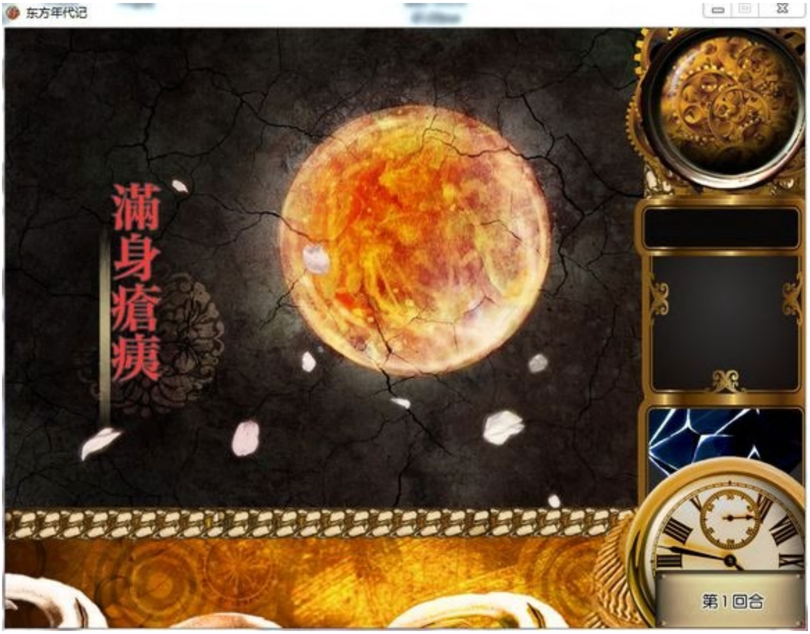


圖 12：結果還是滿身瘡痍了……

通過對話可以看出，想戰勝栗子喵，只有對遊戲本身動手腳這個方法。

連這樣的行為都被設置了特殊對話，橙色風鈴究竟是一個什麼樣的製作組，大家是否更加瞭解了一點呢[13]。

但不管怎麼說，果然還是不能對作者大人動手啊……

只被極少數人知道的對話

一直都在說些跟製作組成員有關的彩蛋，難道《東方年代記》裡就沒有跟《東方 Project》本身關係更深的地方了嗎？！

相信看到這裏的人肯定會有想這麼吐槽的吧。不過沒關係，因為我們接下來說的正是無關製作組成員的隱藏對話。

達成特定的條件就可以看到，與上面提到的條件相比可謂是簡單了不少。

但因為這類對話在《年代記》中實在太多了，大多數的人也不會像我一樣認真去找它們的痕跡，所以我就挑出其中比較特殊的一段來說好了：

[13] 月澄語：好像深刻地意識到製作組本身也是存在了很要命的強迫症了……

艾倫的愛貓——蘇格拉底

說艾倫可能有人沒印象，其實就是舊作《東方夢時空》裡的愛蓮（エレン，Ellen）啦。本文以《年代記》的用字「艾倫」為準。

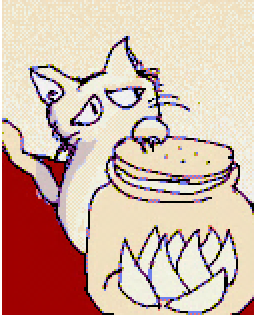


圖 13：《東方夢時空》中的蘇格拉底

《年代記》中的它變成了一隻黑貓。

如果一個遊戲裡玩家一直只能跟人類打交道的話，那也未免太單調了，甚至會讓人感到些許的乏味與鬱悶。在這種時候，如果能有一隻寵物與玩家互動，就再好不過了。寵物一直是增添作品活力的好方法，寵物可以脫離人類的視角有趣地看待問題，或是作為小遊戲的一環，令旅途變得輕鬆許多，沒有幾個人會討厭這些可愛的小傢伙；而在寵物之中，尤其惹人憐愛的便是寵物貓了。

提起作品中的寵物貓我們總是能想起很多，比如《魔獸世界》中克爾蘇加德的比格沃斯先生，又比如《哈利波特》中赫敏的克魯克山[14]，

[14] 月澄語：喂喂，寵物貓第一反應不是阿燐嗎？（笑）

熟悉它們的人都知道它們在作品中扮演了何等重要的角色。

《年代記》中貓的戲份也是極多的，在第二章甚至還可以得到一個叫作「貓語項鏈」的飾品，只要讓雙姬裝備了它就能夠與貓咪進行對話，令旅途增色不少。若是沒有這條項鏈，失去的可不光是跟貓聊天的權利這麼簡單，還有很多劇情上的提示，合體技方法的暗示等，甚至還事關第四章的木桶鎮能否避免 Bad Ending，實在是一個讓人感嘆蝴蝶效應的道具[15]。

說了這麼多，其實都是為蘇格拉底作鋪墊。

《年代記》中主要劇情大致分為 True Ending 與 Close Ending 兩條路線，後者因為需要進入森羅也被簡稱為森羅線，而只有森羅線才能夠與蘇格拉底進行日常會話，但是矛盾點也就隨著而來——如果第二章拿到了貓語項鏈，就無法走 CE 結局了，只能走一個相對不完整的 Normal Ending。對於一周目內容極其之長的《年代記》來說，如果是普通程度的劇情愛好者，只要打完 TE 與 CE，頂多再看一下其他結局便可安然結束這段旅程，但對於較極端的劇情愛好者來說，知道森羅 NE 有著極其少見的文本後，又怎麼能忍耐呢……

下面獻上的，正是這想看到極其麻煩的，森羅線佩戴貓語項鏈後，與蘇格拉底的對話：

[15] 月澄語：為什麼會有這麼大的蝴蝶效應呢？因為越製作越覺得這個道具發揮的作用實在太好玩了！停不下手了！所以這個東西起作用的地方也越來越多啦，嘛，反正喵是萌物，大家都喜歡～

85:【黑猫】
呼呼，汝等就是新加入烈兵团的佣兵么。

86:【黑猫】
随便进入别人的房间到处看是非常失礼的举动喏。

87:【黑猫】
嘛，也无妨，反正日后也是伙伴连理的关系。

88:【黑猫】
吾的名字是苏格拉底，乃是与我主定下契约的灵兽。

89:【黑猫】
以后尽请多多指教吧，新人。

90:【辉夜】
满口古语的怪猫呢，听上去就像上了年纪的老太婆一样。

91:【辉夜】
我都不会那样说话了呢，不觉得很累吗?

92:【黑猫】
这是性格使然哟，小丫头。

93:【黑猫】
好了，为了表示亲近，汝等能否将柜子顶上的美味料理帮吾取下么?

94:【黑猫】
那种高度若吾自行跳上的话或许会产生不必要的痕迹。

95:【妹红】
柜子顶上的美味料理……哦，是指猫粮吧。

96: 妹红取下了猫粮放在地上。

97:【黑猫】
呼呼，做得不错，辛苦了新人。

98:【妹红】
举手之劳而已啦。

123:【黑猫】
好吧，作为帮助吾的奖励，就告诉汝等一个情报好了。

124:【黑猫】
嗯。

125:【黑猫】
居住在这房间里的两个人性格都很古怪，建议作为新人的你们别和这种人打交道。

126:【妹红】
这种破坏内部团结的发言是哪门子情报啊喂！！

127:【黑猫】
总之感谢汝等，接下来吾要进食了，观看淑女用餐是失礼的，请你们退下吧。

128:【妹红】
森罗这地方连猫都性格古怪啊……

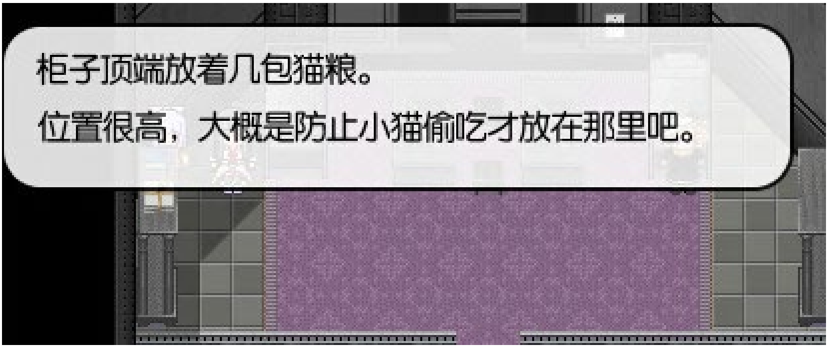


圖 14：注重細節的調查文本。

這是森羅第一日的對話。

因為是初次見面，所以只是自我介紹，順帶幫了蘇格拉底一個小忙。

作為特地打森羅線 NE 結局的目標，文本不只是寥寥幾句，真是太好了 [16]。

而且還很側面地表達了蘇格拉底可以跳上櫃子，只是不想留下痕跡的情報。

畢竟在一個少女都很能打的世界觀裡，艾倫的戰鬥方式就是像魔獸使一樣驅使蘇格拉底，這樣的貓跳不上去一個櫃子不是太奇怪了嗎。

[16] 月澄語：森羅篇那麼重要，NPC 的文本量很大，一點都沒有偷懶，所以才很飽滿，當然我的意思並不是其他劇情裡 NPC 的文本都被偷懶了！（笑）

102:【黑猫】
哟，新人，又在不懂规矩地乱闯别人房间么，

103:【黑猫】
不说别的，动作快，把猫粮递给吾。

104:【妹红】
柜子顶上那个吧，好啦给你。

105: 妹红取下了猫粮放在地上。

106:【黑猫】
咔咔，干得不错。

107:【黑猫】
说起来因为和主人一起呆的时间太长了
所以没注意到，汝等似乎也能听懂吾说
的话呢?

108:【妹红】
啊，是因为佩戴了猫语项链的缘故吧。

109:【辉夜】
设定里可以让呆在佩戴者半径十米范围
内人都能听得懂猫的语言的神奇的项链，
似乎是这样。

110:【妹红】
不是五米么……

111:【黑猫】
原来如此，猫语项链，看来汝等应该见
过那个酷爱吃栗子的小班长咯?

112:【黑猫】
现在应该是住在沙漠地区的直江津镇吧，
叫做小翼的猫咪，就是她把这项链交给
汝等的吧。

113:【辉夜】
似乎是太久之前的事情了，不过大概是
那样子，怎么，你居然连那地方的猫都
认识。

114:【黑猫】
咔咔，那是自然，那是吾曾经在直江津镇
结交的挚友。

115:【黑猫】
有着无限潜力的最速之喵，吾绝对不会
看走眼的。

116:【黑猫】
那个猫语项链正是吾交托给她的信物，
告诉她如果有人类可以帮助她，就把
这个项链交给那些爱猫的人类。

117:【黑猫】
方便人类与猫咪更好地交往。

118:【黑猫】
想不到项链居然现在到了汝等的手中，
这也算是一种缘分吧。

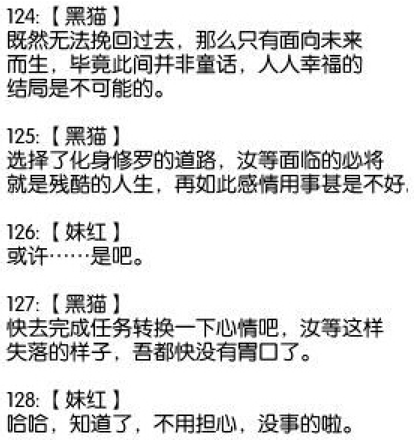
119:【妹红】
或许我们愧对这份缘分吧。

120:【妹红】
如果能和猫咪更好地交往，我们理应能
从木桶镇救出那些猫的，可是事实上我
们什么都没做到。

121:【黑猫】
木桶镇，猫祖的所在之处么。

122:【黑猫】
汝等无需自责，这也算是Genesis安排好的
事情，不是汝等的责任。

123:【黑猫】
没能守护好那些猫咪，吾也很后悔，


124:【黑猫】
既然无法挽回过去，那么只有面向未来
而生，毕竟此间并非童话，人人幸福的
结局是不可能的。

125:【黑猫】
选择了化身修罗的道路，汝等面临的必将
就是残酷的人生，再如此感情用事甚是不好，

126:【妹红】
或许……是吧。

127:【黑猫】
快去完成任务转换一下心情吧，汝等这样
失落的样子，吾都快没有胃口了。

128:【妹红】
哈哈，知道了，不用担心，没事的啦。

圖 15：森羅第三日的對話。

這一次它說出了超出預料的情報，原來這條「貓語項鏈」本來就是蘇格拉底的東西。

而且根據對話來看，它似乎正是在「次元之翼——天之彼端，鬼之彼岸」的故事發生的同時，將項鏈給予那隻喜歡吃栗子的「貓貓小翼」的。

在透露這些的同時，劇本又借蘇格拉底之口渲染了一下森羅線沉重的氣氛：

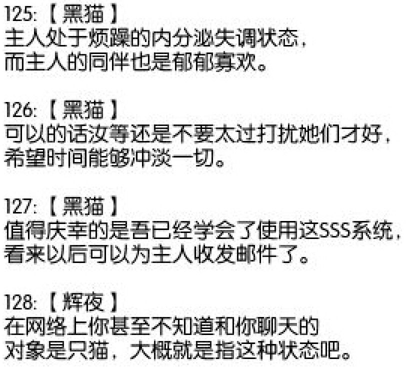


圖 16：森羅第四日的對話

也是最後一處了。作為小小的笑點，蘇格拉底學會了收發郵件，待妹紅輝夜回到自己房間查看電腦就可以看到[17]。

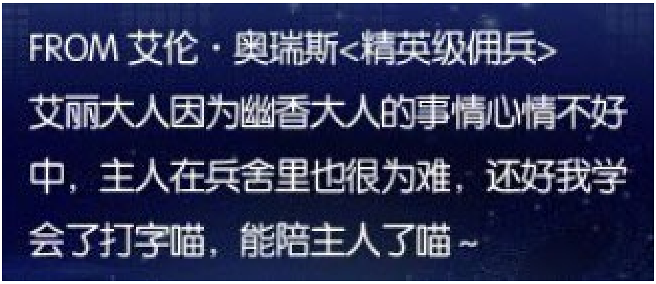


圖 17：各種意義上都很強的蘇格拉底……

類似這樣足以被稱作「隱藏對話」的地方，在《年代記》裡處處都是，尤其是在第 8.5 章開放自由編隊以後，凡是玩家能聯想到的地方幾乎都有。例如，帶蕾蒂與白蓮對話的話，白蓮會就第七章的事情向蕾蒂

[17] 月澄語：此前也會出現蘇格拉底亂按鍵盤出現一大堆字母文字的情況，啊啊，好想養喵！

道謝；帶魅魔去與戀對話，魅魔會對第四章自己的所作所為請求原諒；靈夢更會在梅莉與蓮子的面前展露出極為少見的溫柔的一面……

這些地方確實值得說上一番，但終歸是遊戲過程中極其輕易就能看到的對話，與本文所介紹的「彩蛋」有著根本性的不同。所以想知道的話，就請去遊戲中自己看吧！

仿佛代表著什麼的海賊藏寶洞

在 8.5 章裏，村紗水蜜會告訴妹紅輝夜這個藏寶洞的存在：在很久以前有許多的海賊將寶物藏在這裏，並用巨石機關封阻道路，而不知道在什麼時候，機關壞掉了，哪怕是集合 2000 名戰鬥力不過 5 的海賊（輝夜語）也無法將巨石推開，導致許多的財寶被閒置於此，再也無人能將其收入囊中。

這個地方巧妙地用玩笑話給予了玩家提示：想要推動巨石就需要力量，而力量被當做戰鬥力也是很常見的事情；2000 名戰鬥力不過 5 的海賊推不動，意思就是如果過了 5，也就是隊伍總計有 10000 點以上力量的話，就能推得動了。

邀請力量屬性值較高的少女，如芙蘭、轉換了形態後的魔理沙等，便可以推動這塊巨石進入海賊藏寶地，引發下面的對話：

116:【辉夜】
遍地宝箱！！！

117:【辉夜】
这才是我梦寐以求的宝藏之地的真实风景！

118:【辉夜】
好开心～～～～～

119:【辉夜】
一个不落，宝箱里的好东西要都卷走哦～

120:【妹红】
嗯，明白了。

121:【妹红】
不过，这隐藏之地……

122:【妹红】
除了无数宝箱的堆积，真的没有什么其他意义了么？

123:【妹红】
或许……也会蕴含着什么深意？

124:【辉夜】
就算有深意也无所谓。

125:【辉夜】
那些所谓的深意就算是作为局外人的我们永远也无法理解的羁绊的意义也无所谓。

126:【辉夜】
管他是什么，现在开宝箱才是最重要的事情。

127:【辉夜】
走吧～

128:【妹红】
嗯……

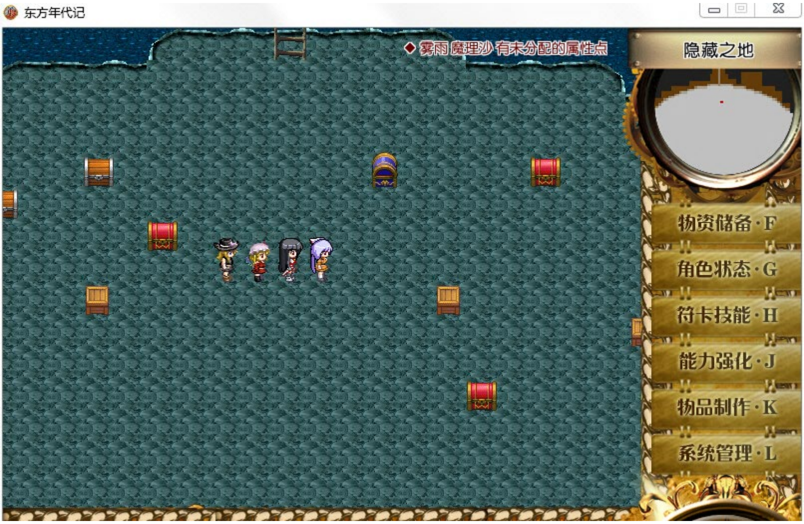


圖 18：散亂擺放的寶箱。

這個地方確實令人感覺蹊蹺。

首先是地圖太大了，大得不尋常，根本不需要設置得這麼大才是。如果想要給予玩家獎勵，這麼設置反而不方便，從製作的角度來說也很費事，除非想留下這個地方埋藏著什麼東西之類的伏筆，而這樣的劇情已經被主線中各地遺跡的「楔」給使用過了，不太可能再出現一次。

其次是寶箱放得太過散亂，一會集中又一會散開，一點沒有一個藏寶地的感覺，提起 RPG 中的藏寶地，最直觀的聯想理所應當是一個堅固的地牢，裡面並列放著許許多多密集的寶箱，每一個都裝著豐厚的獎勵，讓玩家享受開箱的快感，而這個海賊藏寶地實在是沒有半點這種感覺，寶箱裡的東西也不是特別的好，並不與「藏寶地」這個名頭相符合。

那麼問題來了，這個地方是否真的如妹紅所懷疑的一樣還隱藏著什麼呢？

答案就是……沒有答案。

這可能是《年代記》僅剩的未解之謎了，這個遊戲推出的時間已經太久太久，從《年代記》出來直到現在，三年的時光過去了，想通關的人早已經通關，能探索的東西也已經所剩無幾，就連我前面所說的那些年代記所隱藏的最深最深的謎底，與其他 RPG 遊戲相比需要那麼苛刻甚至可以說是變態的條件才能得到的真相也被人找了出來丟到太陽底下供世人駐足。

但它卻依然有著謎題，一個沒有答案的謎題。

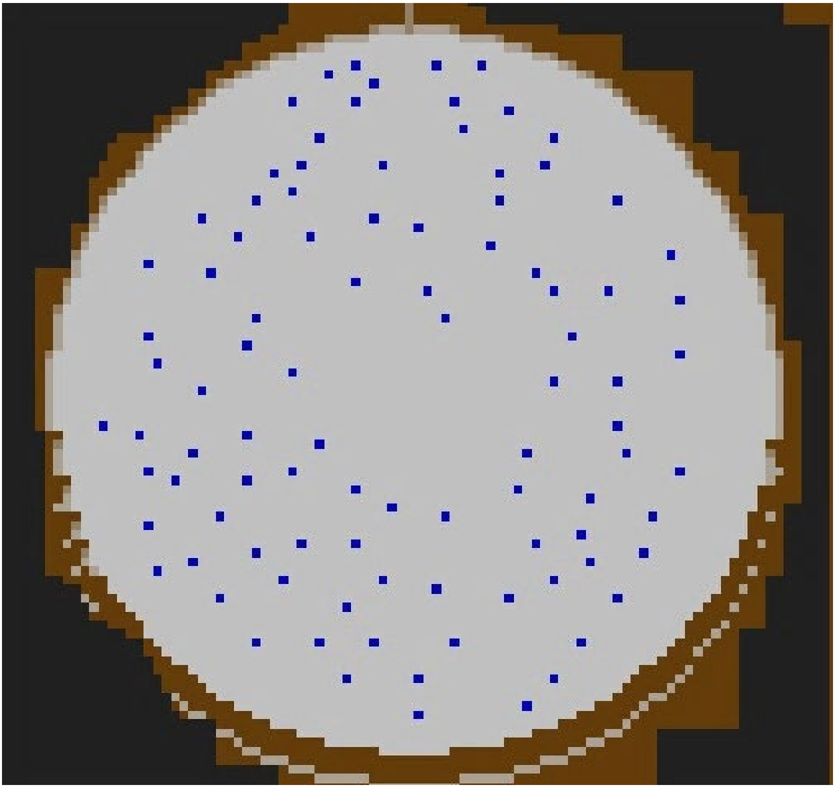


圖 19：使用地圖自帶的標記功能記錄下來的寶箱位置。

哪怕再怎麼樣發揮偵探精神折騰這張圖，把它折疊，旋轉，又或是把寶箱按類別標記好，再順著寶箱的朝向跑來跑去，丟進 PS 裡面畫來畫去，也找不出這地方到底有什麼蹊蹺。

關於此處僅有一段來源不明的線索，據說這個地方寶箱的擺放方式意味的東西是只有製作組成員才知道的秘密，這個秘密就是他們之間的羈絆，而這段話的出處可能是月澄在貼吧的發言，但已經找不到了。

或許真如輝夜所說作為局外人的我們永遠也無法理解，但至少可以明白，年代記也有了一個都市傳說，就像是《口袋妖怪》的上太空，《魂斗羅》的水下八關一樣。

這個被叫做「隱藏之地」的地方隱藏著什麼，知道這一點就已經足夠了[18]。

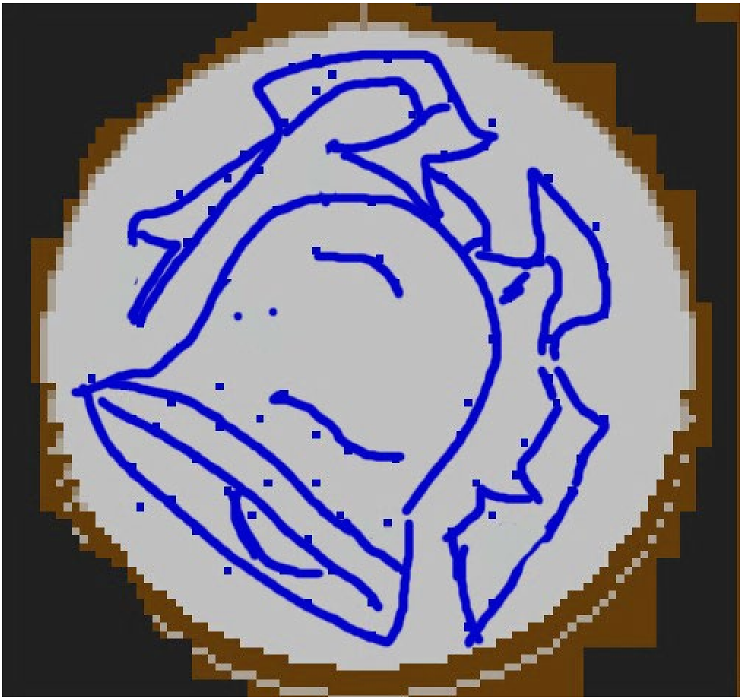


圖 20：被認為最有可能的答案，但這只是對著點強行畫上去的鈴鐺。

[18] 編注：在青蛙的 2.0 版中，此處隱藏了進入「極限模式」的關鍵，詳細攻略目前尚未被整理出來，有興趣的朋友可以先參閱 PTT Touhou 板亨利大 henry1234562 的文章。

最後用《伊奘諾物質》的話來結束本節吧：

「人類將知根知底的神秘作為娛樂來消遣，
而否定沒有答案的神秘。」

作為現在的人類，我們所要做的，也即是肯定這沒有答案的神秘了。

結語

至此，筆者所能想到的足以稱得上是彩蛋的地方就全部講完了。

像我這樣把劇情看得比什麼都重的玩家，應該是十分之少的吧。在遊戲的過程中，我對於高難度戰鬥的挑戰、多周目的角色培養之類的常規遊戲內容不是特別上心，反而優先費盡功夫去把所有的結局都給看了一遍，哪怕是這樣還不滿足，察覺到第 8.5 章與不同的少女組隊再跟 NPC 搭話會有特殊臺詞之後，更是一發不可收拾，不光每名少女都組了一遍，甚至還依次嘗試了不同的組別，也多虧了這些，我收穫了許多隱藏對話，更加瞭解了《東方年代記》的世界。

如此投入的去玩一個遊戲，去探索一個遊戲的所有要素，已經是很久沒有過的了，但《年代記》讓我這麼做了，除了它本身的素質過人，值得投入以外還有一點，那就是它是《東方 Project》的二次創作。

我是在《神靈廟》之後入坑東方的，在那個時候，我對東方已經有了基本的瞭解，熟悉每個角色的設定，閒時會去看看東方的漫畫、小說、手書等，但只是這種程度，小小的興趣與愛好，沒什麼值得大書特書的，生活中的一個不引人注目的小調劑而已。

但在那個冬季，我下載了《年代記》，沒想到那成了我過得最充實的一個冬天。

正如東方一貫給人的印象一般，它的難度很高，但無法徹底攔住 RPG 經驗較多的我，令人感到恰到好處，能夠享受其中[19]。

隨著章節的進行，周目的增加，我發覺它把我徹底吸引住了，如果說在這之前東方只佔我這個人比例的 10%的話，那麼《年代記》毫無疑問讓這個比例變成了至少 70%，沒錯，東方已經成為了我日常生活中必不可少的一部分了。

《年代記》被注入的感情之多讓人驚訝，遠遠超出了 10%的程度，大概也正是因為這樣，才能夠牢牢的把我吸引住吧。甚至在攻略的過程中我都不止一次的懷疑，就算之後又有新的 RPG 出現，它能夠做得比《年代記》還好嗎？這裡並不是說《年代記》十全十美，誰都知道它的缺點十分之多，但哪怕是這樣也仍會令人止不住的那麼懷疑，因為它被傾注的心血、創意、才華實在太多了。

不止一個人因為《年代記》而喜歡上東方 project，不止一個人因為《年代記》而想為東方做點什麼[20]。

因為二次創作而對東方有所改觀，這應該也是《東方 project》本身

---

[19] 月澄語：如果放棄個人的傲骨，選擇了 easy 模式進行遊戲也是蠻容易的，當然也能收穫所有劇情，不過，好想基本上玩家都是富有超強的挑戰精神的，於是怎麼玩都能有自己的快樂就好啦！

[20] 月澄語：有愛就請在能夠揮灑青春，能夠擁有夢想的時代裡盡情地去為自己的愛努力，不論現在的你做了什麼，對於未來的你而言都是彌足珍貴並且十分有意義的，也只有在努力中不斷前進，收穫屬於自己的快樂和成功，我們才能不斷成長，變得更好，有愛就來努力吧，以上！

的有趣之處吧。

　　如果這篇文章能給你幫助或是讓你感到樂趣的話就再好不過了，話就說到這裡，有緣再會。

參考資料

地獄之花兒：〈奧蘭茲琪姆任務的另一種流程〉
http://tieba.baidu.com/p/4027918828

打醬油的影：〈昨晚強推了栗子瞄〉
http://tieba.baidu.com/p/2176408492

－來須蒼真－：〈藏寶洞！有人和我有一樣的懷疑麼！？〉
http://tieba.baidu.com/p/3293531233

天降煤氣罐：〈第五章 M 娘說的話〉
http://tieba.baidu.com/p/2060671311

kyf77777：〈求翻譯求翻譯- -！！！〉
http://tieba.baidu.com/p/2060408345

感謝各位提供的幫助：
聖路易斯之鷹，獨釣寒江翎，風霖，時空，囧仙等

人與妖的境界

——八雲紫的難題之二

星期六上線[1]

《秘封活動記錄・月》第一話，地月通道之開闢。
（京都幻想劇團提供）

[1] 初次見面或好久不見，在下星期六上線，願意就東方 Project 的話題與各位進行討論，共同進步，請多多指教。目前也是東方同人 STG 製作團隊「幻想鄉彈幕旅行社」的主企劃，已完成的作品有《幻想勇武傳－儚月抄》，歡迎下載：http://tieba.baidu.com/p/3884462463。

前言

幻想鄉中的人物，大都有著各種各樣的不同種族，除了我們最熟悉的人類之外，最大的一類就是妖怪了。妖怪這個概念，在東方裡有兩種不同的含義，其中一種是表示「不是人類」，即所謂的廣義妖怪，非人即妖，在一些漫畫中，大規模展示妖怪陣營的時候，其中可能會混雜各種不同的異變發動方，其中有普通的妖怪，也有亡靈、鬼族等不同的種族。另一種就是狹義的妖怪，這其中有的妖怪有具體的種族，有些沒有，只能被稱呼為「妖怪」。

隨著《東方 Project》劇情的進一步發展，越來越多的角色誕生出來，這其中有些種族就是以前沒有出現過的。與此同時，一些沒有代表角色的種族也逐漸出現在漫畫作品中，對於這些不同的種族，我們有必要進行一些梳理。然而如果只是簡單的進行羅列的話，那麼不僅工作量巨大，而且沒有內在的邏輯性，意義不大。真正有意義的方式，應該是先挖掘這些種族的特點和相關性，尋找規律和聯繫，再將現有種族按照不同的方式進行分類，才有可能做到不重不漏。

那麼問題就變成了，我們如何確定一個種族，應該有什麼樣的特點呢？這個特點應該具有普遍性，因為我們要根據它來對所有種族進行分類。縱觀幻想鄉中存在的大大小小的種族，筆者在此提出兩個分類方式——以「是否依賴人類而存在」和「是否具有伈寂的特性」來分類，其中，依賴人類存在的種族，還可以具體細分為「正面依賴還是負面依賴」兩類，也就是我們所說的，信仰和恐懼兩種類型。

人類與妖怪的關係，也同樣是我們今天討論的話題。不過，我們首先要進行討論的，不是那些依賴人類而存在的其他種族，而是人類本身。在外界的常識中，人類由生到死，不會經歷任何種族的變化，然而

在這個幻想鄉中，人類這個種族則並非一成不變。那麼人類究竟能變成什麼樣子，且由是非曲直廳的一天開始吧。

第一節　人類與自然

這個話題，實際上是接續了上期有關生與死的討論。為了方便接下來的敘述，讓我們再簡單回顧一下，官方設定中有關生死的部分吧。在《東方求聞史紀》的記載中，當一個生活在村子中的普通村民去世之後，他的靈魂將會脫離肉體，前往三途川，在經過死神的渡河之後，靈魂將會接受是非曲直廳中閻魔的審判，根據其生前的功過是非來判罪，無罪的靈魂將會升入天界，變成天人，罪孽深重的靈魂將會墮入地獄，接受地獄中鬼族的責罰，而大部分的普通靈魂將會被帶入冥界，成為幽靈，等待轉世或者永遠作為幽靈而生存下去。

在這期間，有可能會發生某些意外。根據《東方地靈殿》伊吹萃香線五面的對話，如果在靈魂從屍體中脫離之前，屍體被一種叫做火車的妖怪搶走的話，那麼屍體就會被送入舊地獄中燒毀，而靈魂也會變成怨靈，永遠在地底徘徊，連彼岸都去不成了。同樣的，在幻想鄉之中，有很多種方法可以讓人保持不死，比如說吃蓬萊之藥、修煉仙人或者魔法使，或者收集信仰變成神靈之類的物種。在這之中也同樣會發生各種各樣的意外，比如根據《東方求聞口授》的記載，蘇我屠自古也曾經試圖成為尸解仙，結果屍體因為物部布都的搗亂而崩壞了，於是屠自古就變成了一隻怨靈。

可以看到，人類能直接引發生成的物種是非常多的，人活著的時候，就有可能變成仙人或現人神之類的類人種族，也有可能為了超脫死亡的命運，而選擇變成妖怪魔法使活著蓬萊人之類的種族。在死亡之後，人類首先將會變成屍體，屍體在經過一些處理後就會變成殭屍，比如宮古芳香這個角色，其種族就是殭屍。屍體中的靈魂會慢慢從屍體中

浮現出來，靈魂是人類的氣質，而幽靈就是氣質的具現。

幻想鄉中有很多的種族與幽靈有關，或者有類似的地方，比如說騷靈、亡靈（出自《妖妖夢》）、怨靈（出自《地靈殿》）、船幽靈（出自《星蓮船》）、神靈（出自《神靈廟》）等等。這些靈中，有的是氣質的具現，有的則是妖怪的種族。想要對這些情況進行區分並不複雜，實際上只要看看，這些靈有沒有對應的人物角色就可以了。具現化是東方 Project 系列中的一個很常見的名詞，指的是讓一些本來不可見的抽象概念變成可以觀察到的具體事物。在《東方求聞史紀》中，除了提出幽靈是氣質的具現之外，另一個廣為人知的就是妖精是自然的具現了。大自然是不需要人類的認知而存在的，大自然的一切都是由妖精掌控的，因此人類對大自然的敬畏，某種意義上就是對妖精的敬畏。

除了妖精以外，幻想鄉最常見的就是動植物了。經過是非曲直廳審判的人類靈魂，就很有可能會轉世為各種動物；地獄中的罪人在贖罪完後，也會化身成蟬，重回地面。因此可以推測的是，動物死後，其靈魂經過是非曲直廳的審判，也可能轉世為人，畢竟人類也是一種動物。相對來說，植物則幾乎不參與輪迴，幻想鄉也尚未出現任何一個由具體的某種植物變化而成的角色，唯一與植物有關的，就是能夠操縱花的風見幽香了。但是就算是幽香，也並沒有直接證據證明她是由某種花變成的妖怪，而《東方求聞史紀》中提到，她更像是代表自然本身力量的妖怪。

除了這些常見的種族變化之外，在某些特殊的情況下，ZUN 也會給一些特殊的人類安排特殊的種族。在《東方茨歌仙》中，一個登場人物的角色稱號，通常會以「形容詞」與「種族」名結合的方式來闡述，比如漫畫主角茨木華扇，其角色稱號就是「獨臂有角的仙人」，獨臂有角是描述人物某種性質的形容詞，而後面的仙人則指出了人物的種族。而在第二十一話〈鬼在外、腹在內〉中，十六夜咲夜的稱號是「電光火石

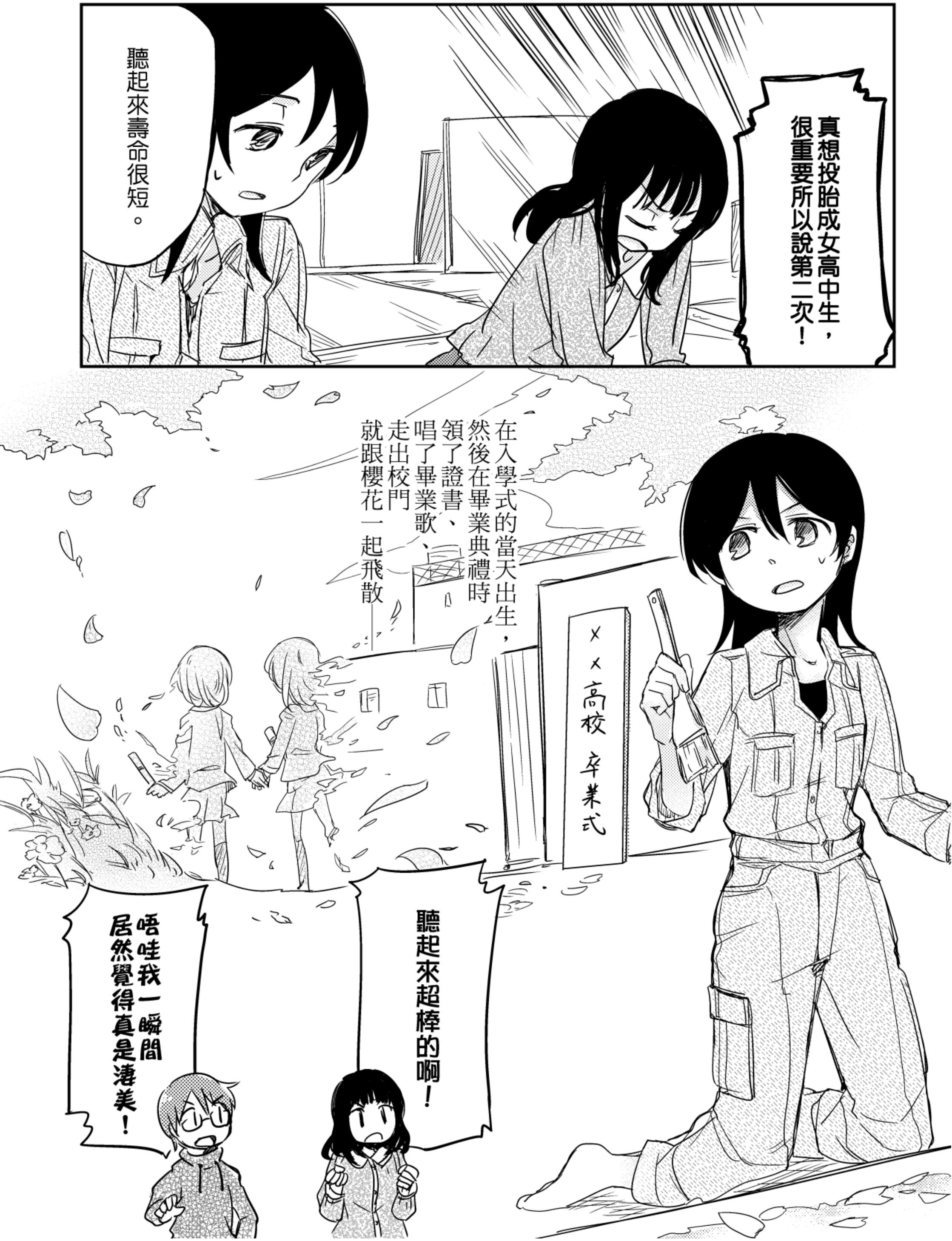
的女僕」。眾所周知，十六夜咲夜的種族是人類，而在這裡，ZUN 並沒有給咲夜使用人類這個種族，而是直接說成了女僕，按照漫畫特有的命名方式，這個女僕應該被視為是一個特殊種族。同樣的情況，還有《東方深秘錄》新出場的黑幕角色宇佐見菫子，她的設定文檔中提到的種族名是「女高中生」。與此類似的還有《東方神靈廟》中豐聰耳神子的種族「聖人」等等，這些有趣的種族稱呼豐富了幻想鄉世界觀的體系，然而也給我們的統計增加了難度。

以上我們回顧了幻想鄉中出現的一些不需要依靠人類存在的種族，歸納起來，可以分為「人類、人類死後變化的種族、自然、自然的具現」等幾類。生物有人類和動植物等等，其中生物的氣質可以具現為幽靈，生物以外的自然可以具現為妖精。這些種族都有自己各自的生存方式，可以不依靠人類而進行生存。除了我們生活的地球之外，根據《東方紺珠傳》的設定，在月球和異界也存在生命。而根據是非曲直廳的輪回系統，各種動物也都有可能是由死去的人類靈魂轉世而來，本質上與人類也別無二致。這些都是不需要人類而存在的種族，他們本就在那裡，通過自然法則而生存著。

第二節　幻想的起源

在幻想鄉中，佔據著主導地位的種族，並非居住在村子中的人類，也不是隨處可見但是實力弱小的妖精，而是強大的妖怪和神明。這些妖怪和神明都有一個共同的特點，那就是需要依靠人類的情感而生存，因此這兩個種族是同類的，我們放在一起進行解說。

在人類對自己無法掌控的事物產生出恐懼的時候，妖怪便誕生了，按照不同的恐懼物件，不同的妖怪也一個個被誕生了出來。而在感歎大自然的力量時，人類對大自然產生了原始的敬畏，從此在對自然的信仰中，神明便誕生了，按照不同的信仰物件，不同的神明也一個個被塑造


真想投胎成女高中生，
很重要所以說第二次！
聽起來壽命很短。
在入學式的當天出生，
然後在畢業典禮時
領了證書、
唱了畢業歌、
走出校門
就跟櫻花一起飛散
××高校 卒業式
聽起來超棒的啊！
唔哇我一瞬間
居然覺得真是凄美！

前頁圖片來源：DS《兩把刷子・別冊－DS 的京都留學虛錄》（N.D.S.L.發行，2015 年 7 月）。這本同人誌記錄了作者大學同學在趕畢展時對於「女高中生」這個種族所發的遐想（？），恰可與本文相映成趣，故特意請求授權轉載如上。作者網誌：http://darkshadow.pixnet.net/blog。

在《東方茨歌仙》第十五話〈看得見的御神體[2]〉中，八雲紫提到，在外界中，曾經作為神明、收集有信仰的御神木，因為枯萎，進而被砍倒後，收集的信仰全部轉化為了恐懼，變成了妖力強大的妖樹。由此可見，妖怪和神明在一定條件下是可以互相轉化的，這也是在《東方求聞口授》中，原本被設定為神明的鍵山雛被認定為妖怪的原因。

在上述的誕生過程中，妖怪和神明需要人類有一個恐懼和信仰的物件。在原始的狀態下，人們會恐懼黑暗或者昆蟲之類的事物，這些事物獲得了人類的恐懼，成為了最初的一批大妖怪。同樣的，人們敬畏能夠產生糧食的土地，敬畏大自然造就的名山大川，這些信仰也造就了最初的神明。然而隨著科學在人類社會中的普及，光明驅散了黑暗，聲波反射造成了山谷回聲，殺蟲劑也讓昆蟲變得不堪一擊，人們征服了這個地球上的所有角落，曾經的神跡也不再變得神秘，妖怪和神明的力量由此遭遇了滅頂之災。

這些知識，我們《東方》愛好者應該已經相當熟悉了。實際上，這正是妖怪賢者八雲紫之所以要張開博麗大結界，從現世割出一片區域，建立幻想鄉的主要緣由。但是，與人類完全斷絕關係，只會讓妖怪和神明越來越弱小，因為結界僅僅切斷了科學對幻想的進攻，卻無法實現幻想對科學的反攻，長此以往，幻想的力量終有消耗完的一天。事實上，記載於《東方求聞史紀》的吸血鬼異變正是這樣一種變局的直接結果。由於生活過於平和，妖怪失去了與吸血鬼一戰的力量，最終事態只能由

[2] 本話在連載時標題為〈無人靠近的神社〉。

可以來往於幻想鄉與外界的妖怪賢者前去收拾。

為了解決這個問題，八雲紫對幻想鄉中存在的幻想進行了某種修正，除了劃時代的幻想憲法——符卡規則之外，就是那本傳奇的幻想教科書——《幻想鄉緣起》了。

第三節　神話與傳說

我們已經知道了，恐懼和信仰是妖怪和神明的生存之本，但是這種恐懼和信仰，並非某一個人類個體的思想，而是一個社群整體的思維方式。不為人知的恐懼不足為懼，只能嚇到一個人的妖怪其力量也只能危害一個人罷了，而在《東方風神錄》的設定文檔中，東風谷早苗雖然能使用神力引發奇跡，但也是經過人們的傳頌，才得以演化為現人神。因此，一個妖怪和神明究竟能否生存乃至發展壯大，其恐懼和信仰能否在人群中傳播，就成為了最重要的事。

眾所周知，與妖怪和神明相比，人類是一種壽命短暫的生物，要讓人們所知的內容代代相傳，最重要的就是讓知識傳播給下一代的人，教師這個職業就是做這樣工作的一類人。老師傳授知識給學生，而傳授的知識本身也無比重要。在《東方永夜抄》中我們得知了，人類村子的老師是一位名叫上白澤慧音的半獸，而在《東方求聞史紀》中我們得知了，慧音上課所需的教科書全部為稗田阿求所編寫。

稗田阿求是何許人也？她是第九代的御阿禮之子，擁有過目不忘的能力。在《東方鈴奈庵》中，有大量篇幅描寫了村子中，稗田家擁有他人所不及的房產和地產，是村子中著名的大戶人家。這就意味著，阿求不必像其他村民一樣，為生存而掙扎，她可以過著衣來伸手飯來張口的生活，而她唯一的工作，就是撰寫《幻想鄉緣起》，這本記錄妖怪和神

明的記事簿，以及慧音上課所需的教科書[3]。

那麼，《幻想鄉緣起》究竟是什麼書？是誰需要這本書？這個人不惜在村子中建立鄉賢文化，冒著村子出現村民支配者的風險，也要為阿求搭建這樣一個衣食無憂的生存環境，讓阿求撰寫這本書，她的目的決不僅僅是一本書這麼簡單。實際上，在《東方求聞史紀》的附帶漫畫〈記憶幻想鄉〉中，答案已經顯而易見了：有個人在阿求撰寫《幻想鄉緣起》期間來訪，阿求沒有感到絲毫吃驚，並且依照要求，邀請她審閱了《幻想鄉緣起》的初稿，從任何角度來看，這個人才是《幻想鄉緣起》的最高決策者。

八雲紫這麼看重這樣一本書，其意義自然就不能再僅僅作為一本普通的書籍來看待了。首先，在《東方求聞史紀》中，阿求坦承，《幻想鄉緣起》是讓普通村民查閱的書，其中記載的大多是幻想鄉中的妖怪和危險地點。我們可以想像，在村民掌握了這些知識以後，廣泛而深層的恐懼和信仰就會根植於村民的內心。對於村民來說，村子是唯一安全的場所，出了村子就會面臨各種各樣妖怪的襲擊，而到達大妖怪的住所更是堪比自殺行為，久而久之，妖怪之山上充滿了天狗和河童，紅魔館中住著可怕的吸血鬼，就連博麗神社的參拜道也因為妖怪橫行而讓人望而生畏。這些口口相傳抑或是寫在書面上的傳說，不僅讓這些地點顯得更加神秘恐怖，其帶給人類的恐懼和信仰更是又回饋給了妖怪和神明，增強了幻想的力量。

就這樣，憑藉《幻想鄉緣起》這本記載著妖怪的書籍，當代的妖怪們得以通過村民的思想而生存下來。但是這個理論並不自洽，因為終究這些恐懼僅僅停留在書本中，如果村民對其產生懷疑，那麼就前功盡棄

[3] 我們不能完全肯定慧音會以《幻想鄉緣起》作為教科書，至少根據《東方鈴奈庵》的記載，村子的課堂上還有除了歷史以外的其他科目。

了。因此，定期由不同的妖怪掀起席捲幻想鄉的各種異變，就成為了妖怪們獲得力量後進行宣洩和自我證明的途徑，而為了防止這種異變確實地傷害到妖怪生存的根本，八雲紫制定了符卡規則，將異變遊戲化，以此控制異變的規模。符卡規則的話題有很大的展開空間，然而與我們這次的話題不符，有機會我們再聊。總而言之，正如〈記憶幻想鄉〉最後所言：

> 「在被妖怪襲擊的危險已經銳減的今天，《幻想鄉緣起》就是為了廣泛宣傳妖怪而存在的。」
>
> ——《東方求聞史紀》漫畫〈記憶幻想鄉〉。

第四節　新舊幻想鄉

但是，要確定幻想鄉中的妖怪和神明，只是翻翻《幻想鄉緣起》還是不夠的，因為終究書本更新的速度比較緩慢，而各種不同的新妖怪與神明則源源不斷地補充進來。《東方鈴奈庵》中，本居小鈴的妖魔書便是一例。從本質上來講，《幻想鄉緣起》也是一本妖魔書，但是妖魔書不僅僅只有「記載妖怪的書」這一種解釋，它還可能是「妖怪所寫之書」等等。那麼，妖魔書存在的意義又是什麼呢？讓我們按照《幻想鄉緣起》的思路來理解：如果說《幻想鄉緣起》是現代人所寫的記載現代妖怪的傳說書，那麼，妖魔書就更像是對遠古妖怪的一種記載和傳承。古人的恐懼和信仰，通過年代久遠的妖魔書傳遞至今，雖然現代人已經忘記了古代曾經出現過的妖怪，但是當對這些遠古妖怪的恐懼，通過讀書而被人們喚醒的時候，古代的妖怪便可隨之復活。

我們都知道，在明治時期博麗大結界建立之後，幻想鄉中的人類社會發展水準便被固定在了明治維新前的時代。既然妖魔書對應的是古代的妖怪，那麼這些當代出現的新妖怪，對幻想鄉來說應該可以被看作是

「未來」的妖怪。之所以說這些妖怪是「未來」的，是因為對於村子中的村民來說，很多都市傳說根本不具備在村子中流傳的條件。比如《東方深秘錄》中古明地戀使用的都市傳說「梅莉小姐的電話」，魔理沙點出了戀嚇不到人的原因，是因為大家都不知道電話是什麼。同理，日本經典恐怖系列《午夜凶鈴》[4]中的都市傳說「貞子小姐」也根本不可能在幻想鄉傳播，因為幻想鄉壓根就沒有電視；最近兩年才開始在網路上流傳的都市傳說「影子網路」[5]也屬於此類，連互聯網為何物都不知道的人類村子，更不可能知道深埋于普通互聯網下的黑暗網路空間是什麼意思了。這些屬於當代的都市傳說，不符合村子的時代，因此雖然會短時間內興盛起來，但是終究會因為水土不服而被淘汰。這恐怕也是《東方紺珠傳》的結局中，八雲紫只是拿走稀神探女所制的言靈石，而沒有銷毀的理由。

那麼回頭來看，這些傳統而古舊的妖魔書，又真的符合幻想鄉的現狀嗎？在《東方鈴奈庵》中，妖魔書中復活的妖怪，大都在完全定型前就被剿滅了；古老的事物終究與現實有著天然的隔閡，這也是這些古老妖怪最終被人們淡忘，只能存在於傳說之中的原因。八雲紫的結界建立了一個相對穩定的社會環境，只有能夠適應這個環境的妖怪才能獲得生存的空間，反之則只能被歷史所淘汰。然而這樣的過程又不是沒有意義的，一些妖怪通過傳說而復活，她們給人類帶來了恐懼，鞏固了妖怪勢力的總體根基，而最終被人們拋棄，又沒有分流那些真正大妖怪的力量。最終通過一系列的連鎖反應，最終活下來的妖怪和神明，才是幻想

---

[4] 台譯《七夜怪談》。

[5] 與此意有關的英文名詞有 the Deep Web（深網），the Dark Web（暗網）和 the Shadow Web（影網）。深網是指互聯網上那些不能被標準搜尋引擎索引的非表面網路內容，暗網是指深網中涉嫌犯罪行為的部分非法網站，而影網是指暗網中涉及到一些極度驚悚恐怖內容的極少數網站，能夠被稱為都市傳說的僅僅是影網一類。相對的，我們在日常生活接觸的可以被搜索訪問的互聯網內容稱為 the Surface Web（表層網路）。

鄉中能夠委以重任的力量。

我們回到妖怪和神明這個話題本身。如果說遠古時代的妖怪和神明，是通過人們對自然現象的恐懼和敬畏產生的幻想，那麼現代的妖怪和神明，則更多的是人們對傳說和神話的恐懼和信仰而產生的。因此，傳說中怎麼記載的，這個種族就是什麼樣子的。有些妖怪只有一個個體，比如八雲紫、紅美鈴等等，她們在收集恐懼的時候只會增強她們自己的力量，人們越是相信八雲紫是操縱境界的妖怪大賢者，八雲紫操縱境界的能力便越強；而人們越是相信紅美鈴是個門衛，那紅美鈴就越是個門衛。有些妖怪則是群體性的，比如天狗和河童，這種妖怪在收集恐懼的時候，通常並不會讓每一個天狗變得更強，而是讓種群數量大幅增加，通過數量優勢產生力量增強的效果。但是這個力量並不適合於群體性妖怪中的特殊個體，比如河城荷取雖然是河童的一員，但是恐懼荷取並不能產生很多荷取，而是讓荷取本身的能力獲得提高，這一點與第一類——個體性妖怪相同。

神明與妖怪有所不同。所有的神明都是個體性生物，而信仰神明就會增強神明本身的力量。神明擁有分靈[6]的性質，但是這並不意味著同一個地點可以出現好幾個這個神明的分身，在同一個神社依然只能有一個神明的身體。只有《紺珠傳》中出場的地獄女神赫卡提亞・拉碧斯拉祖利是個例外，而她的能力就是有三個身體。

雖然這麼說，但是神明也同樣有兩類，一類是自然的信仰化身，一類是具體事物的信仰化身，前者一般被稱為八百萬神，後者則被稱為神

[6] 根據《東方儚月抄》漫畫第六話〈三神型登月火箭〉和《東方香霖堂》第二十四話〈神社的恩惠〉中的描述，日本的神明具有一種特性：即使將神靈無限劃分，其力量和性質也不會改變，只要有足夠的場所供神明寄宿，那麼神力就可以無限增加。例如《東方求聞口授》中靈烏路空的詞條中提到，太陽神的化身八咫烏被置入阿空體內，就是一種分靈。

靈。《風神錄》中的祟神泄矢諏訪子便是八百萬神的代表，她是純粹的信仰聚合體，失去信仰的諏訪子將會完全消失。而八坂神奈子和東風谷早苗則是神靈的兩種不同狀態，神奈子是神靈，由古代的某些人和集團演變而來，而早苗是現人神，當她身為人類的部分死去之後，就會以神靈的形態繼續存活下去。妖怪中與此類似的分類是妖怪與妖獸，後者便是人們對野獸產生恐懼後誕生的妖怪，一般認為，妖獸中身為獸類的部分死去後，就會轉變為徹底的妖怪了。

人類能夠變成神明，成為現人神，那麼人類能否成為妖怪呢？答案自然是肯定的。只要人類讓自己成為妖怪傳說的一部分，根據特定的妖怪傳說進行推演，人類自然可以成為妖怪。比如進行舍食舍蟲的訓練，人類可以成為魔法使，著名的七色魔女愛麗絲便是這類妖怪的代表。除此之外，在《東方鈴奈庵》中也出現過人類通過死而復生成為妖怪的案例。但是，在村子中，村民變成妖怪是一種極大的罪行，原因實際上很簡單，妖怪增加一個就意味著人類減少了一個，能夠提供恐懼和信仰的人類，轉眼變成了收集恐懼的妖怪，這對其他妖怪的既得利益是一種衝擊。這個話題與幻想鄉的政治格局密切相關，我們有機會再談。

總之，妖怪和神明，分別是通過在人群中流傳的傳說與神話來收集各自的恐懼和信仰的。改變一個神明的神話，就可以改變神明的身份和能力，改變一個妖怪的傳說，也可以改變妖怪的能力和力量。在《東方深秘錄》中，參戰角色們通過操縱都市傳說來使用妖怪進行互相對決，在《鈴奈庵》中，主角們通過修正都市傳說來化解村子中蔓延的恐懼，以此解決異變。妖怪和神明並不是一成不變的，讓這些幻想保持相對穩定的，就是稗田阿求所寫的《幻想鄉緣起》，而讓幻想鄉的幻想居民不斷新陳代謝的，就是以妖魔書和都市傳說為代表的，過去與未來的幻想。

第五節　人妖之境界

讓我們回到最初的話題。在幻想鄉裡，人類與妖怪是既對立又統一的矛盾共同體，因為大結界的作用，有人類就會有妖怪，有妖怪又要求有人類。人類與妖怪之間，間隔著一條清晰的分界線，這條境界越清晰，人類與妖怪雙方的力量就都會越強。由於妖怪需要人類的供養，因此人類的數量一定程度上就會成為妖怪數量的限制，這一方面是因為人妖平衡，另一方面也是妖怪存在的意義本身決定的。

但是對於幻想鄉的妖怪來說，僅僅維持現狀是不夠的。外界科學文明不斷沖擊著妖怪和神明所代表的幻想文明，如果沒有大結界，妖怪的勢力頃刻間就會灰飛煙滅。所以，妖怪需要繼續發展壯大。拋開世界觀，以遊戲的角度來看，《東方 Project》想要繼續以彈幕射擊／格鬥遊戲的形式發展下去，其劇情的展開和推廣依然需要更多的新角色，這其中自然包括妖怪。這就意味著，幻想鄉的主要矛盾已經變成了——妖怪勢力壯大的需求，與人類數量的剛性限制之間的矛盾。

從《東方星蓮船》到之後的作品，無一例外都是在討論人類與妖怪的關係。聖白蓮由人類變成妖怪，進而引出了妖怪應脫離人類獨立生存的觀點，我們且不考慮這個觀點是否可行，它本身的確是一種有意義的嘗試。豐聰耳神子由人類而死，以仙人復活，神子的復活導致妖怪勢力受到擠壓，危及人妖平衡，封獸鵺又從外界拉來了二岩猯藏，再次恢復了均勢。此後，以秦心和九十九姐妹等為代表的新生付喪神和以針妙丸為代表的古代妖怪們，不斷增強妖怪勢力的力量，其對人妖平衡的衝擊在於，村子中的村民的悲觀情緒開始上升，妖怪勢力對村子的把控能力反而減弱了，村子出現了可能會誕生人類統治者的危險情況。妖怪們這才緊急加強了對村子的言論控制，消除影響。

就在此時，出現了都市傳說異變。都市傳說異變首先以神秘珠(Occult Ball)的形式展開，宇佐見菫子作為外來人，用外界的常識突破博麗大結界，並且掀起異變；其最終被幻想鄉所代表的非常識力量擊退，代表了妖怪對人類的再平衡。而後，都市傳說異變演化成月之都對幻想鄉的侵略，最終幻想鄉擊退了月都和背後的黑幕，同樣也是妖怪勢力對廣義上的人類勢力的平衡，妖怪勢力所需的恐懼被月之都和純狐等人分攤，緩解了村子的壓力。

在《東方鈴奈庵》第三十四話和第三十五話〈誰在散播謠言〉中，人妖平衡的失衡對幻想鄉造成的實質性危害開始顯現，由於探女的言靈石並未得到妥善處理，村子中開始蔓延世界末日的都市傳說，在言靈石的作用下這個都市傳說很可能成真。為了解決這一危機，爭奪村子控制權的妖怪們不得不出面控制言論，最終及時撲滅了謠言之火。從這一話可以看出來，人類與妖怪的平衡不再僅僅是妖怪襲擊人類、人類退治妖怪這麼簡單，在幻想鄉這個大環境下，人類與妖怪開始試圖共同面對生存問題，其表現在於，妖怪開始試圖奪取村子的控制權，並且通過各自的手段履行管理村子的義務。人類與妖怪的關係進入了新的階段。

我們無法預測接下來的幻想鄉會如何發展，但是從人妖關係的角度來看，由於村子中的人類數量是有限的，因此想要進一步壯大妖怪勢力，不外乎幾種途徑：

一是增加現有人類的力量，如成立有限制的村民自治組織，實際上現在的博麗神社執行著以人類身份管理村子秩序的工作，再額外增加村民自治組織相當於增加了新的主角型角色。

二是向外界擴張，比如紫一直在策劃的反攻外界計畫。但是實際上反攻外界可以算是妖怪勢力擴張的最終目標，在現有狀態下大規模擴張只能是以卵擊石，因此只能吸收一個菫子來代表外來人。

三是讓妖怪不再需要人類的恐懼，聖白蓮提出這個觀點是因為妖怪之山上的天狗與河童已經成為自成一體的社會體系，看上去已經不需要人類了，但是這僅僅是在幻想鄉的條件下才能成立，因為這種天狗與河童的社會體系是作為一種妖怪共同體而被人類恐懼的，也許其中單獨的妖怪個體並沒有得到恐懼，但是整體的恐懼是必不可少的，這也是聖白蓮這個計畫註定失敗的原因。四是擴展恐懼妖怪的團體範圍，也就是說，不僅僅只吸收村子和幻想鄉中人類的恐懼，也要吸收其他世界原住民生物的恐懼。

這裡就牽扯到了我們前面提出的那個問題，也就是「異界的人類算不算人類」？舉個例子，按照我們現實生活的常識，我們都知道，夢境並非現實存在的世界，在夢境中也沒有人，任何認為夢境中有人類生存的觀點都是幻想。也就是說，夢境中的人類，本質上是幻想的生物，這種幻想是人類杜撰出來的，屬於廣義上的妖怪。也許大家會說，幻想鄉的人類不也是現實中不存在，但是在幻想鄉的世界中存在的嗎？這話沒有錯，但是那畢竟是因為，幻想鄉中的人類與我們這些現實中的人類屬於同一種族。那麼，更廣義上的「人類」如何計算呢？

眾所周知，現實生活中的月球上是沒有人類文明的，但是在幻想鄉，月球的背面存在著月之都這個月上文明，並且其中的月人並不以人類的認知決定其存在。那麼在幻想鄉中，這樣的人類是可以提供恐懼和信仰的。第二次月面戰爭中，紫就是通過在月之都偷酒的行為，獲得了前身是月之民的八意永琳的恐懼，進而維護了人妖平衡。月之民既是神，又是人類，但歸根結柢，還是從地球上進入了月之都，從而變成了幻想的人類。

在《東方紺珠傳》中，出現了異界這個最新的地點，由於赫卡提亞是地球、月球、異界三界的地獄女神，因此可以認為，異界與地球和月球一樣，可能也有獨立生存的「異界人」，這些人可能也有自己恐懼的

妖怪，也可能會恐懼幻想鄉的妖怪。目前來說最大的疑團是，月之民也是由傳統上的地球人變化而成的，那麼會不會出現一個與地球人完全無關的純種異界人角色呢？從更廣泛的角度來說，會不會出現一個純種的外星人呢？無論如何，這都為幻想鄉和《東方 Project》的妖怪勢力增加了新的可能，讓我們拭目以待。

後記

大家好，不管是不是初次見面，我是星期六上線。這次的文章主要探討的是人類與妖怪的話題，本來因為是以廣義人類和廣義妖怪為主的探討幻想鄉中角色種族的內容，結果不知不覺就跑題成了當代幻想鄉人類與妖怪的關係這樣的內容了。好在最終落腳點還是扣題了，可喜可賀。

幻想鄉發展至今，到《輝針城》的時候實際上已經進入了一個瓶頸期，也就是當時的妖怪勢力的擴展，已經開始危害到妖怪之間的關係；鬼人正邪這個角色，不僅發動異變襲擊了幻想鄉的人類，更重要的是襲擊了幻想鄉的妖怪。雖然最終妖怪們通過《彈幕天邪鬼》中的方式，奪回了正邪偷走的萬寶槌的力量，但是這不能不說是幻想鄉內在運行方式的一場危機。後來的都市傳說異變中，ZUN 引入了都市傳說具現化這個話題，並以此引出了異界這個充滿了無限可能性的地點，為日後幻想鄉劇情的展開打下了良好的基礎。《東方地靈殿》中的主要舞台地底世界，直接引出了《東方星蓮船》的故事，異界作為《東方 Project》中的最新場景，也會引出一個佔據主導力量的強大新陣營吧，我是這麼認為的。

當今的幻想鄉，已經從最開始的原始積累和中期的宗教大戰階段，進入了新妖怪不斷誕生和古老妖怪不斷復活的新時期。妖怪的誕生和壯大需要異變，而異變會動搖人類的心靈，最終人類村落會不堪妖怪的重

負而發生大異變吧。在此之中，本居小鈴這個角色會發揮很大的作用，然而這都要等到以後的續作才能見個分曉了。

以上就是我們這一次探討的內容，感謝您一直閱讀到此，有機會的話我們下次再見。

本文作者參與製作的《幻想勇武傳—儚月抄》畫面

疏密之間的鬼物，隱現離合的面容

——伊吹萃香與鬼族源流考

宮酒姬[1]

能力是可以操縱密和疏。
不管是任何東西，都可以讓它集結起來或是分散開來。
如果集合人的想法的話，可以舉行宴會這樣的事情，
也可以把自己分散成霧這樣的狀態。妖霧是非常微小的她。
並不是創造新的力量，只是把在那裡的東西集結分散而已罷了、
可以集結起東西而創造別的物體。
這算是接近很特殊的創造能力了。
不愧是已經失傳的鬼之力量，也可以這樣說吧。

——《東方萃夢想》設定文檔

談到日本的鬼，我們的腦中想必會浮現起這樣的形象吧——披著虎皮圍裙，手執鐵棒，頭長牛角，面目猙獰，具有金剛力的巨人，他們或者盤踞山中，時而下山掠奪人類村莊；或者在地獄裡當獄卒，為閻王打工。《地靈殿》里，從山上辭去了頭領職位，跑到舊地獄尋找自由的星熊勇儀，擁有著【鬼符「怪力亂神」】、【力業「大江山嵐」】這樣的力量系的符卡，她的能力重點在於鬼族所共通的金剛力，這就是我們最熟悉的日本的「鬼」——おに。

---

[1] 東方、民俗和啤酒愛好者；來自個人社團「宮孃造」，於《紺珠傳》第一次 N 級通關的手殘。

圖 1：《秘封活動記錄・月》第一話截圖。（京都幻想劇團提供）

然而《萃夢想》的鬼，伊吹萃香，雖然她也擁有著鬼族「力拔山兮」的怪力——【萃符「戶隱山之投」】、【萃鬼「天手力男之投」】，和勇儀一樣頭上頂著鬼角，但她擁有著其他一般的鬼族所不具有的，操縱密與疏的能力——讓事物聚集，相反也能使其消散，嬌小的她能瞬間變成巨人（【鬼符「Missing Power」】），也能化作一團由無數微小的分身組成的「妖霧」（【鬼氣「濛濛迷霧」】），她是一個在有形與無形之間，變幻自如的鬼。她的力量，乃失傳的「鬼之力量」。

那麼，這條設定是否存在原型，或者說是否存在「零設」？萃香其獨特的鬼之力，難道只是一個特例嗎？

筆者我對這種問題向來是不太願意淺嘗輒止。正如神主在京都大學的演講：「奇特是需要有根據的，這樣才能融入創作。」這雖然是針對遊戲系統而言，但作為一個一設考據者，我相信神主的一設的背後，

也多少是存在著民俗、宗教、或是歷史根源的。

圖 2：同人 ACT《Touhou - Wandering Soul》中的萃香（使用黃昏繪）。

以下，便試圖追溯日本古代「鬼」的概念的變遷，來探尋萃香能力的根源所在。

般若面和鬼女

既然神主筆下的角色大都是女性，那麼我們就先來看看，鬼和女性，在文藝與傳說中是如何交融在一起的吧。

提到「鬼女」，就不由得讓人聯想到秦心所擁有的能面具之一「般若」。般若面，是能劇中作化身鬼的女性角色所常用的面具之一，表現的是「深陷嫉妒或怨恨之心的女性」。般若面的特徵為白面，裂嘴，鬼角，其他分化出來的種類也不少，大致可分為三類——「生成」，「半成」，「本成」。從「生成」到「本成」，般若面變得越發猙獰，鬼角也越長，象徵著女性從尚保持人性，到徹底墮落為惡鬼的各個階段。

圖 3

般若面，基本上成為了鬼女能面的代名詞，可見鬼女角色在能劇中的地位。眾多鬼女相關的物語傳說、文學作品，被改編成了能劇，如戶隱山上的鬼女豪傑紅葉，有能著劇《紅葉狩》；讓英雄也為之折腰的美人鈴鹿御前，有著謠曲《田村》；因失戀而化身巨蛇的游女清姬，有著謠曲《道成寺》，以及最有名的「鬼女」——《源氏物語》中用怨念咒殺情敵的妃子六條御息所（謠曲〈葵上〉）。

《源氏物語》中，像御息所那樣，對主人公光源氏所抱有的執念的女子，恐怕別無其人。御息所十五歲成為了藤壺帝的東宮妃（皇太子妃），無論從才華，教養，還是地位來看，她都是小說中最完美的一位女性。然而在御息所二十歲那年，丈夫因病死去，失去了丈夫也就失去了榮華富貴，離開了宮廷的她帶著自己的侍女過起了冷清憂傷的遁世生活，直到遇見了主人公光源氏。

畢竟男主角風流，御息所雖然找到了感情的寄託，但卻無法獨佔光源氏。熊熊燃起的嫉妒心讓她在睡夢中化作了「活冤魂」，先是殺害了老情敵夕顏，後來又開始折磨懷上了源氏孩子的葵上，能劇《葵上》講的就是葵上和御息所之間的恩怨。般若面的「般若」，據說是在這取自葵上為平息御息所的怨念化作的惡靈（鬼），而念誦的《般若心經》。

從御息所的故事中，我們可以看出，在平安時代，鬼（き）可以指人的怨念所化作的惡靈，乃一種無形的，不可捉摸的靈魂性質的存在。鬼女面「般若」表現的是因愛恨而痴狂的女性，然而在日本中世，「鬼」之於女性，難道永遠是這樣一個，恐懼中含雜著同情意味的貶義詞嗎？

圖 4：葛飾北齋在《北齋漫畫》中描繪的六條御息所。

隱身的屬性

圖 5：京都大學圖書館藏《堤中納言物語》及〈愛蟲的少女〉現代繪本。

平安時代後期成書的短篇故事集《堤中納言物語》中講述了一個「愛蟲的少女」（蟲めづる姫君）的故事：

按察使的大納言的女兒，是一位愛蟲的少女。她收集著各種各樣的昆蟲，無論是漂亮的，還是醜陋的，以觀察它們的生態。「如果小毛蟲也有心靈的話，不是很可愛嗎」每次這樣說著，一整天都可以紋絲不動，觀察著爬到手上的蟲子。

當時的貴族間流行著，將牙齒染黑，以其為美的習慣，可是愛蟲的少女覺得「這種打扮麻煩而又骯髒，有這空閒我還不如去照顧蟲子

們」，少女養的蟲子越來越多，就連家裡的傭人看到少女和她的蟲子們，也不由得退避三舍。

寵愛女兒的大納言夫婦擔心女兒會引起不好的流言，變成一個「只對噁心的昆蟲感興趣的怪人」，於是三番五次地找女兒談話，訓誡女兒注意自己的形象。但女兒認為「追求萬物之理以推測其未來走向才是正道，因懼怕流言蜚語而停止思考，此乃鄙俗的行為。」聰明的她每次反而能把父母辯倒。

然而，不論她再怎麼能言善辯，在當時的社會，畢竟是無法違背父母之命的。少女於是將身子藏在了正房裡的圍帳裡面，隔著簾子對父母說出了這樣一句話——

「鬼と女とは、人に見えぬぞよき」
（鬼和女子，還是不被他人看到為妙）

〈愛蟲的少女〉[2]實在是平安時代的物語文學中，令人耳目一新的一個短篇。在那個時代壓抑的上流社會中，你會感到少女的那份純真，那份反叛精神是無比的珍貴。雖然光是分析少女的形象就足以獨立為一篇來寫了，不過這裡我們還是忍一忍，重點來看少女的那句話中的奇特比方吧：鬼和女性，之所以能相提並論，是因為他們有著一個共同點，即「不為人所見」。

將貴族的女性比作為「鬼」，其實是平安時代的文藝中一個相當有意思的隱喻。如同中國的「深閨」，古代日本的貴族女性也是足不出戶，被藏在重重帷幕內，保護得嚴嚴實實，相貌決不輕易示人。《竹取

[2] 插一句閒話，這位愛蟲的少女正是《風之谷》的娜烏西卡的原型，參見宮崎駿在《風之谷》漫畫中的後記。

物語》中，輝夜姬的美貌也是愈保密，愈傳得天花亂墜。從這個意義上來看，身為上流社會一員的愛蟲少女，既然能收集昆蟲，說明她父母給了她相當大的自由，但這份自由也不是無限的。即便她再怎麼聰明伶俐，再怎麼具有叛逆精神，也違背不了當時的社會倫理，抗拒不了做一個「本份賢淑的女子」的命運，最後的那句「就如同鬼一樣，把我藏起來吧」（人們看不到，就不會有流言蜚語了），想必也暗含著她內心的幾分憂傷與無奈吧。

另外一方面，鬼也是不輕易顯形的——

目に見えぬ鬼神を感激させ，男女の間をなごやかにし，勇猛な武人の心をなごませるのが歌である

（感動人眼所無法見到的鬼神，和睦男女之間的關係，撫慰勇猛的武人的心靈的，就是和歌）

——《古今和歌集》仮名序

後文會詳細論述的，鬼的訓讀之一「おに」語源是「おぬ」（隱ぬ），即隱身，不顯形。鬼和當時社會上的貴族皇族女性，都是常人所看不到的東西，於是鬼與女性在「避人耳目」這一點上，二者的形象交融在了一起——

みちのくの安達が原の黒塚に鬼こもれりと聞くはまことか

（陸奧的安達原的黑塚，在那兒住著鬼的傳說是真的嗎）

——《大和物語》第五十八段

這首是平安時代的三十六歌仙中的平兼勝，獻給同被奉為歌仙的另一人源重之的妹妹們的情歌。平兼勝漂泊到邊遠的他鄉，到了陸奧國的黑塚，推測隱居在那兒的美人就是源氏的大小姐們，而試探性地獻上了這首；歌中「住在黑塚的鬼」，暗指的就是傳聞中的重之的妹妹們。

還有這首：

ただひとつ門のほかには立てれも鬼籠りたる車なりけり

（雖然只有一輛，停在門前，但那是一輛鬼所乘坐的牛車吧）

平安時代後期，院政時期和歌歌壇的領頭人物，藤原基俊，在家裡供佛時，突然門外來了一位不速之客，基俊出門一看，原來是自己歌壇的前輩，女流歌人康資王母。基俊於是打趣地，對著聽到念佛而停下牛車的王母，吟出了這首和歌。隨後，康資王母隔著牛車上的帳子，向基俊如此返歌一首：

御法こそこの車には籠れるに心の鬼は我と名告るか

（這輛車上所載的是佛法才對吧，未經允許在您家門前聽經，內心愧疚，就請讓我介紹自己吧）

現代的日語中存在著「鬼畜」這個詞，指惡鬼和畜生，形容殘酷無情，忘恩負義，比如鬼畜英米（美）。然而在平安時代，「鬼」的善惡褒貶取向還不甚明顯，平兼勝用在了自己的情歌，藤原基俊用來調侃自己的前輩，將女性比作鬼的隱喻，雖然提不上敬意，但至少不褒也不貶，反而帶有幾分詼諧、戲謔，甚至同情的意味吧。

鬼的古訓「もの」

日語中「もの」，相當於漢語的「東西」，漢字對應「者」或者「物」，既可以指人也可以指物，用法相當廣泛。然而日本的「物（もの）」和我們漢語「物」[3]不同的地方是，它還可指「鬼或者惡靈等等，用來表示對正體難以把握的物件的畏懼之心的用語」[4]，如「被妖怪附身了」（ものに憑かれる）、「物之怪」（もののけ）等等。

其實在「おに」之前，鬼是被訓作「もの」[5]的。

極めて古くは、悪霊及び悪霊の動揺によって著しく邪悪の偏向を示すものを『もの』と言った。萬葉などは、端的に『鬼』即『もの』の宛て字にしてゐた位である。

（很久以前，惡靈及因惡靈而產生顯著邪惡偏向的東西被稱作「もの」；在《萬葉集》等書中，「鬼」直接就成為了「もの」的借字。）

——《國文學の発生》　折口信夫

《萬葉集》是成書於八世紀的，日本最早的詩歌總集，當時日本尚未發明出本國的文字，所以《萬葉集》完全是借用漢字[6]寫就，裡面的

---

3 《說文解字》：「物，萬物也。牛爲大物；天地之數，起於牽牛，故從牛，勿聲。」「物」的字形乃牛旁邊一把血淋淋的刀，我國古代的「物」的本義，或許就是殺牛以祭鬼神，又或者是從屠殺牛這樣的大型動物中，感受到了生命力的搏動，於是作成符號來象徵萬物？

4 《三省堂大辭林》。

5 《岩波古語辭典》：鬼的古訓為「もの」，直到平安時代以後（中世），才開始被訓為「おに」。

6 漢字大約於六世紀傳入日本。

脫離了漢語文理的漢字因而被稱為「萬葉假名」，乃是平假名的前身。假名，意思就是相對於「真名」（漢字）的假借的符號。萬葉假名的漢字中，部分表意，部分表音，還有的及表意又表音。其中「鬼」就是一個極為常用的借字。例如：

天雲之 外從見 吾妹兒尓 心毛身副 縁西鬼尾

（在遠山的雲彩，那樣遙遠的地方望見你的時候，我的身心就已經被吸引到你的身旁了）

——《萬葉集》卷四（五七四） 笠朝臣金村

此為奈良時代的歌人笠金村，為抒發內心單相思的苦惱而詠的一首。這裡面的「鬼」字所表的「もの」音，是用以表達感嘆。除此之外，像是「鬼尾（ものお）」，「鬼乎（ものか）」這樣字眼，在《萬葉集》中隨處可見，然而大多數的情況不過是用作語氣助詞，這裡的「鬼」字失去了該字的本義。

日本人所用的「鬼」這個漢字，是從中國借來的文字符號，雖然後來中國的「鬼魅」也被吸收進日語之中，但它最初只是用於表音。但日本人之所以會將中國的「鬼」借給他們的本土概念「もの」，二者不可能毫無關係——在「鬼」、「神」這兩個漢字傳入日本之前，日本人所崇拜的「鬼神」的本質，其實就是「可畏きもの」（可畏之物）。

反過來看的話，雖然在相當長的一段時間內[7]，「もの」對應的漢字是「物」，主要是指有形的、實際存在的東西，但是從漢字流入日本的初期，其對應漢字為「鬼」這一點上來看，日本的もの早期的含義，並

[7] 據說鎌倉時代後，もの對應的漢字才被限定為「物」或「者」；所有的「鬼」字也才被限定讀作おに。

非肉眼可見的「物」，而是偏向隱身於「物」中的「靈」。

然彼地多有螢火光神　及蠅聲邪神　復有草木咸能言語　故高皇產靈尊召集八十諸神　而問之曰　吾欲令撥平葦原中國之邪鬼(もの)　當遣誰者宜也　惟爾諸神　勿隱所知

——《日本書紀》卷二・神代下

與《萬葉集》基本上同一時期，但卻是用漢文寫就的《日本書紀》，是如此描述天孫降臨之前，尚為一塊蠻荒大地的日本列島（葦原中國）：

「這塊土地上還存在著眾多在夜間能發出螢光的神、如蠅蟲一樣吵鬧的邪神，而且花草樹木皆能言語」，高皇產靈尊把這些地上的土著神（國津神）一句話概括成「葦原中國之邪鬼」， 這個邪鬼的念法就是「もの」。這一段似乎把外來的概念「神」、「鬼」，和本土的「もの」都混在了一起，難道是著者的漢文不過關嗎？

其實，在上古日本人的觀念中，「鬼」與「神」是不分家的。再舉一個《日本書紀》的例子：

乃以平國時所杖之廣矛　授二神曰　吾以此矛卒有治功　天孫若用此矛治國者　必當平安　今我當於百不足之八十隈　將隱去矣　言訖遂隱　於是　二神　誅諸不順鬼神（かみ）等

——《日本書紀》卷一・讓國[8]

這段講的是，出雲國的大己貴命（即大國主）在與兩柱天津神——經津主神和武甕槌神（即建御雷神）的談判中，最後捧上了自己治國

[8] 原書並無篇名，篇名為後人所加，故同一卷可有不同標題。

的長矛，決定向天孫讓出國土，兩柱天津神拿著象徵出雲國的王權的長矛，誅殺各地了不願歸順的鬼神。這裡，鬼與神是一個整體，訓作「かみ」。

假如你認為這是一個特例的話，那麼就再來看日本最早的漢語辭典《倭名類聚抄》中的「瘧鬼・疫鬼」詞條：

（旁注）和名衣也美乃加美（かみ）或於邇（おに）
（其日本的名字為，衣也美之神，或衣也美之鬼）。

事實上，鬼神同義說，最早是日本近代的民俗學博士折口信夫在考察聖德太子之母的名字時提出來的：

聖德太子的母親的名字，據說有叫「神隈」，有叫「鬼隈」，從漢字表示的意義應該是相近的，但是訓讀上，將鬼訓作かみ的例子，我國是不存在的。這裡要麼唸作もの要麼唸作おに……可以確定的是，這名字是出自地名。基本意思指的應該是值得敬畏之地，然後半固有名詞式的，唸作「おにくま」，或是「かみくま」。

——《信太妻の話》 折口信夫

現代考古學中確定下來的，神子的母親，穴穗部間人皇女，其兩個尊稱「神前皇后」和「鬼前大后」正佐證了這一點。從語源上來看，神的「かみ」被認為縮自「かくれみ」（隱身）[9]，而鬼的「おに」則被認為是源自「隱身」的古語「おぬ」。在隱身、不顯形這一點上，二者也是有相同點的。不過我覺得日本的鬼神同義的根源，還是出自「物（もの）」這個字上：

---

9 《古事記》中最初登場的五柱別天神，是不死之神，最終是以隱身的方式，退下了神話的舞臺

凡てか迦微（かみ）とは古御典等に見えたる天地の諸の神たちを始めて、其を祀れる社に坐す御霊をも申し、又人はさらにも雲はず、鳥獣木草のたぐひ海山など、其與何にまれ、尋常ならずすぐれたる徳のありて、可畏き物を迦微とは雲なり。

（從古籍中登場的天地諸神，到祭祀他們的神社中所鎮坐的御靈，從草木鳥獸，到山川湖海，**只要是不同尋常，有德[10]而可畏之物，皆稱之為「神」。**）

這就是日本江戶時代的國學家本居宣長所給出的，關於日本的「神（かみ）」的最為經典的定義，凡不同尋常，可畏之物皆為「神」，無論他是人神還是精靈，無論是現實中的實體，還是不可見的靈魂性的存在，無論是善神（和魂），還是邪鬼（荒魂）。

事實上，神本身也是誕生自「もの」的。

故、天先成而地後定。然後、神聖、生其中焉。故曰、開闢之初、洲壤浮漂、譬猶遊魚之浮水上也。於時、天地之中生一物（もの）、狀如葦牙。便化爲神、號國常立尊

——《日本書紀》卷二

《日本書紀》中最初登場的神，國常立尊乃從開天闢地的混沌之間，首先生出的狀如葦牙之物所變化而成的。

10 這裡的「德」不是人為的道德、恩德，而應理解為天然的「活力」。按「德」字拆開來為「直心直行」，有著「本能」、「本性」的意味，而「德性」也就既可以是文言裡褒義的「尊德性」，也可以是白話中貶義的「什麼德性」。

於是　天照大御神告速須佐之男命
是後　所生五柱男子者　物實因我物（もの）所成　故　自吾子也
先所生之三柱女子者　物實因汝物所成　故乃汝子也　如此詔別也
——《古事記》上つ卷

《古事記》中，天照大神與須佐之男在天安省的立下誓約，姊姊的玉珠和弟弟的寶劍分別化作了五柱男神和三柱女神。而伊邪那岐的「三貴子」——天照大神、月讀命和須佐之男，也是分別從伊邪那岐的左眼，右眼和鼻子中誕生出來的。紀記神話中，是先有了物，後有神，神似乎隱身，或是孕育於物之中。而這物（もの）不限於自然物，就連人工器物也能老物成精，百年成神，這就是後世所興起的「付喪神」。這其實就是紮根於這個民族心底的泛靈思想的最典型的寫照。

諏訪信仰是日本古代本土信仰的活化石，正如諏訪神社的御神體為山川古樹，諏訪祭政的本質是祭祀守屋山上的自然精靈，日本人最早信仰的是「物」，信仰的是寄寓在萬物之中的靈（靈魂，或者精靈），換句話說，就是所謂的「八百萬眾神」。

《倭名類聚抄》在鬼魅類中，注釋了中國的種種鬼怪在日本所對應的和名，如瘧鬼的日本名字為「疫病みの神」，邪鬼為「悪しき物」，魑魅為「須太萬、古太萬」（木靈）。「鬼」與「神」畢竟是外來概念，在最初日本沒有鬼與神的劃分，而是賦予了他們的崇拜對象，「荒」與「和」的兩種對立的性格。

日本的神誕生於「もの」，而鬼最初被訓作「もの」，或許這是在暗示，「かみ」和「おに」是後來從「もの」中分化出來的概念。正如祭祀大物主神的大神神社，其御神體為三輪山；雷神和風神後世為鬼的形象，從前面討論「鬼和女性」中也可以看出。鬼不顯形，人眼所不可見，日本最初的鬼神或許是偏向寄寓（隱身）於萬物之中的自然精靈性

質的存在。在「かみ」（日本的神）和「おに」（日本的鬼）兩個詞剛被造出來的時候，或許「神」就是「鬼」，「鬼」也就是「神」吧。

在本刊第三期的〈河城荷取與河童源流考〉中，也提到了「河童起源自遠古的水神」、「河童乃沒落的水神後裔」；其實，河童的形象中是有鬼的一面的。河童的原型之一「龍宮童子」就是鬼的形象，所以說河童和天狗都可以歸入日本「鬼」的門類[11]。如此看來，後世從物（もの）中獨立出來的鬼（おに），與代表善的神（招來幸福），相對地代表惡（製造麻煩），他們也許就是過去的那些自然精靈中，受人們畏懼，厭棄的一族，鬼族乃「沒落的神明」，萃香其擁有的「失傳的鬼之力」，或許就是最初「鬼族」作為神明一樣受人們崇拜時所具有的「神之力」吧，雖然對於當時的人們，並不分什麼是「鬼」，什麼是「神」。

佛教的繪卷和陰陽道的方違

中世以前，日本的鬼孕育在「もの」之中，而到了平安時代，日本的鬼「おに」終於誕生了——從前僅僅出現在隻言片語中的「鬼」，常常和精靈、怨靈等混淆在一起的「鬼（もの）」，終於有了具體的獨立的形象，而且還被畫在了繪卷之中。

繪卷是日本從平安時代興起的一種，在長條橫幅的畫面上，繪畫與文字交互表現的美術形式，類似今天的繪本，不過是卷軸的形式。繪卷的題材有很多，有佛教經文，物語傳說，寺社緣起，人物傳記等等，如我們熟悉的《西行物語絵卷》、《竹取物語絵卷》、《諏方大明神緣起絵卷》[12]、《鳥獸人物戲畫》；眾多鬼退治傳說也在繪卷中流傳了下來，像《大江山絵詞》、《伊吹童子絵卷》。不過，其中讓鬼的形象最深入人心

---

11 幻想鄉中，天狗是鬼族的手下，萃香則曾是妖怪之山的霸主。
12 原本失傳，只有文字部分流傳了下來，就是今天的《諏訪大明神畫詞》。

的，莫屬佛教的淨土宗用來宣傳極樂往生的《地獄草子》了——閻羅大王、牛頭馬面、赤鬼青鬼、八大地獄的眾獄卒，這些佛教世界觀裡的鬼，個個都是渾身怪力，懲處罪人毫不留情。

日本的繪卷藝術始於佛教，最早的繪卷就是講述釋迦牟尼的前世今生的《絵因果経》。相較於一般經書，繪卷的優點就是通俗易懂，能最直觀地將文字無法表達的印象灌輸給讀者，比如地獄的恐怖，即便是文盲也能藉著繪畫讀懂三分。繪卷的通俗性，使佛法在上流社會，乃至於庶民之間普及開來，成為了佛教的傳教利器之一。如《地獄草子》這樣的平安時代的佛教繪卷，一方面大大推展了淨土宗在當時的流行，另一方面也推動了日本的「鬼」的造型化、實體化，往鬼的形象中加入了佛教式的猙獰與兇惡。

對鬼的造型化產生重要影響的，除了佛教的六道思想以外，還有從道教的陰陽五行說等自然哲學思想中，發展並獨立出來的占術咒術系統——陰陽道。日本的陰陽道是通過觀察天體運行的規律來占卜日子的吉凶運勢，天氣的走向，作物的收成，換句話說，陰陽師認為，無論是自然萬物，還是天地鬼神，都是遵循一定的規律活動的，掌握了這個規律，就相當於把握了世間萬物之走向，獲得了使役鬼神的力量。

在陰陽道所研究的規律中，有一套源自道教的方位占卜系統「方違」 這套系統，將世間方位分為四等分，八等分，乃至於十六等分，然後在各方位上配置陰陽五行、天干地支以占卜吉凶。其中西北間（乾）規定為天門，東南間（巽）為地門，西南間（坤）為人門，東北間（艮）為鬼門[13]。而鬼門為陰惡之氣所聚，百鬼所居。

---

[13] 《山海經》:「滄海之中，有度朔之山，上有大桃木，其屈蟠三千里，其枝間東北曰鬼門，萬鬼所出入也。上有二神人，一曰神荼 ，一曰鬱壘，主閱領萬鬼。善害之鬼，執以葦索而以食虎。 」

到今天，日本人都還忌諱將門、廁所、浴室、廚房安置在家的東北角上，在院子的東北方種植柊樹，南天竹，以消災驅邪。而酒吞童子的據點，鬼之城為什麼有一說是在伊吹山[14]上，這也是和鬼門的方位有聯繫的：

おぼつかな伊吹颪の風先に朝妻舟は會ひやしぬらむ
（我真的很好奇，伊吹山頂吹來的淩冽冬風，是否現在和駛去的朝妻船[15]碰面了呢）

——《近江百人一首》

颪（おろし，中文可讀作「下」），從字形上即可得知，指的是從山上吹下來的風。而「伊吹颪」，就是從伊吹山上吹來的風，自古就相當有名，而到今天主要是用作，從西北方吹至濃尾平野到渥美半島之間的地區的冬季風的俗稱，因在這些地區內，季風是從伊吹山的方位吹來而得名。然而在酒吞童子的退治傳說中，站在一條天皇所在的京都來看，從伊吹山位於東北方，那麼吹至皇都的伊吹颪，就當時陰陽師的觀點來看，就是鬼門吹來的風，「鬼氣」，或者鬼的「伊吹」。在古代，伊吹颪對於都城的人們來說，乃鬼所變化而成的不祥之風，這是完全可以理解的。這樣看來，星熊勇儀的符卡【力業「大江山颪」】的靈感，恐怕也是取自自此處吧，從大江山吹來的烈風，為「鬼之氣」，展現了鬼的猛力，也暗含了鬼的實體，其實就是「風」吧。

從另外一個角度來看，「鬼門」的方位東北，其對應的兩地支為寅、丑，即虎和牛。日本的鬼，腰繫虎皮裙，頭長牛角，擁有金剛怪力，這和包含了虎和牛二者要素的「鬼門」，聯繫也是分不開的。

---

[14] 伊吹山說為《酒伝童子繪卷》，大江山說為《大江山繪詞》。
[15] 在琵琶湖兩岸的朝妻和大津間航行的渡船。

藏身異界而化身為鬼的異人們

日本的文獻中，最早登場的「鬼」，確切的說，是最早的被造型化，在地上顯形的鬼（おに），要數《出雲國風土記》[16]大原郡阿用鄉的地名來由中所提到的獨眼鬼（目一鬼，念作まひとつおに）——

很久以前，獨眼鬼突然現身於這個小村莊，抓了一戶耕地人家的兒子，想要美餐一頓，風吹來，兒子看見竹叢中躲著的父母拋棄自己不顧，只好「阿欲阿欲（あよあよ）」地歎息著。這個地方從此就稱作「阿欲鄉」，神龜三年改為了「阿用鄉」。

《風土記》的這隻獨眼鬼，終於脫離了靈魂性，精靈性的存在，擁有了一個具體實在的形象——獨眼的特徵，食人的習性。

無獨有偶，紀記神話中也有一位獨眼神：天目一箇神。這位國津神在天戶岩傳說中為天津神鍛造了刀斧、鐵鐸，被後人信奉為鍛造師、冶煉工人的保護神。在過去，鍛造冶煉行業是充滿著艱辛與危險的。鍛造師用火爐精煉鐵的時候，必須一邊用眼觀察熔化的鐵水的顏色，以把握爐內溫度，一邊含著竹筒往爐中送氣[17]。是的，秦心的面具之一「火男」（ひょっとこ）描繪的就是這樣一個鍛造師的形象。要知道，長期進行這種爐邊工作，對視力的損傷是極為嚴重的，失明正是古代鍛造師常見的職業病之一，這就是為什麼鍛造之神只有一隻眼睛，甚至還缺了一條腿。

這樣看來，獨眼鬼的本體、原型，或許就是現實中從事鍛造、金

[16] 成書於 733 年，講述出雲國人情風土的地方誌。
[17] 在風箱發明之前，送風完全是通過這種原始的人工辦法。

工的人們——

天目一箇神除了鍛造以外，還有山神的一面。在古代的農業社會，金工鍛造乃特殊行業，比如鍛造師為了尋找礦脈，為了就近取材，往往是生活在山中，以狩獵為生，成為所謂的「山人」，可是對於在平原從事農耕的農民來說，深山（或海原）乃人死後靈魂的歸宿[18]，是屬於「異界」的範疇，比如新年迎送的年神，在民間信仰中就是從異界來訪的常世神（頭戴斗笠，面容如鬼，身披蓑衣），也就是祖靈。而那些在秘境（深山）中神出鬼沒的人們，究竟是神是鬼，這或許就是相對「山民」占多數的農民們，他們的內心寫照吧。

然而，當鍛造師們強大到擁有自己的聚落的時候，比如電影《幽靈公主》（もののけ姫）中特化為煉鐵鍛造師山寨的「多多良城[19]」，農民和山民的矛盾就尖銳了起來——正如電影中，多多良城的人們，利用河水溪流來分揀鐵礦砂（鉄穴流し），造成了水源的污染；砍伐森林，用作煉鐵的燃料，卻引起了洪水、泥石流等生態災害，淹沒了下流的農業村莊。現實也是如此。水源是農業的根本，山林對於農民來說也是神聖的地方，像「多多良城」這樣的大規模的煉鐵活動，影響了農業活動，踐踏了農人的聖地，引起了從事冶煉的人們和農民之間的對立與紛爭，這就是為什麼電影中多多良城最後八方樹敵，孤立無援。

值得一提的是，出雲國正是一個以「多多良式」煉鐵（即踏鞴吹き）而著名的地方，盛產優質的用來打造日本刀的玉鋼。吃人的獨眼鬼的傳說，反映的或許就是鍛造師和農民間的矛盾。農民對鍛造師們所持

---

[18] 例如在佛教傳入之前，或是影響較小的地區，民間流行的是如山葬、水葬等的自然葬。

[19] タタラ場，官譯「達達拉城」。タタラ，即「踏鞴吹き」，指的是日本獨有的一種腳踏式風爐煉鐵，小傘的姓「多多良」也是出自於此，這裡為了突出和小傘的關係，特意如此改譯。

的冶煉文化的恐懼，對給農業製造麻煩的煉鐵活動的厭惡，使得這些鍛造師們化身成了「鬼」吧，他們所形成的聚落，也化身成為了所謂的「鬼之城」，同時煉鐵本身就是力氣活，而煉鐵技術其實就是力量的象徵——農業離不開鐵，戰爭也離不開鐵，「多多良城」的鍛造師們裝備著當時最先進的武器——鐵炮。或許，這就是為什麼鬼擁有金剛怪力，出雲國的獨眼鬼傳說中，不是鬼敗給了人，而是人（農民），被鬼（鍛造師集團）殘忍地吃掉。

《緋想天則》中，萃香的符卡中有一張叫【踏鞴】，為煉鐵高爐鼓風的巨大風箱，假如沒有鬼族一般的蠻力，恐怕是踩不起來的吧。而為礦山之神金山彥神鍛刀的，正是鬼族的工匠，煉鐵也正昭示了鬼族的力量吧。

以上就是日本的「鬼」的造型化典例之一，所謂的造型化，就是從開始的一個簡單的概念，比如被稱作「もの」的鬼，到後來形成了一個深入人心的「有血有肉」的具體形象，比如「鬼在外，福在內」的追儺習俗中，那個「披著虎皮圍裙，頭長牛角，赤色皮膚，面目猙獰的巨人」，又如東方中的兩位鬼族——「疏密鬼」萃香和「力鬼」勇儀。

在這個造型化過程中，日本人，確切的說，是掌握著以稻作為核心的主流文化的大和民族，他們對持有異文化的人民的歧視心，或者畏懼感，造出「隱身」的鬼——おに，這些鬼所隱身之處，就是所謂的「異界」——比如從大海的對岸漂泊而來，穿著奇裝異服的異國人；被趕至邊境之地，身披獸皮，頭戴獸角，崇拜著邪神[20]的土著民族（隼人、蝦夷、國棲、佐伯、土蜘蛛）；出沒于深山老林間，持有先進冶鐵

[20] 不願歸順的原住民，及其所崇拜的「國津神」，在紀記中常常被污蔑成邪鬼邪神，如《日本書紀》的日本武尊的西征中所描述的「亦山有邪神、郊有姦鬼、遮衢塞俓、多令苦人」。

技術的「山民」；甚至割據一方，與朝廷對抗的強盜、海賊集團[21]等等。

鬼族是幻想鄉中人類最強的敵人。它們以捕食人類為生，孔武有力，妖力強悍，稱其擁有幻想鄉最強的力量實至名歸……它們對能退治自己的人類匱乏，生活優哉遊哉的幻想鄉生活很是不滿，集體前往了一個不為人所知的世界。。

——《東方求聞史記》• 鬼

然而，日本的「鬼（おに）」，在某種意義上，其實是大和民族為自己設置的假想敵，正如歌人馬場あき子在其從文藝的角度看待日本的「鬼」的論著《鬼的研究》中所總結的：

鬼隱匿在王朝的陰影之中。

「鬼」或許是一個隱喻，指的是遠離或是反叛主流社會的人們，所以即便鬼擁有超越人類之力，也最終多被弱小的人類退治，因為傳說故事的敘述者是人類，而人類需要有一個反派的對手，來彰顯乃至鞏固自己的大義。

如此看來，鬼族的強大力量終究來源於人類的幻想，只不過這其中融入了一份對異界、異文化、異人的誤解或敬畏吧。

[21] 鬼女紅葉的原型有女強盜或女忍者之說，桃太郎的鬼退治也有可能是對海賊內訌的美化，而酒吞童子的傳說，據說也跟礦山的支配權之爭脫離不了干係。

結語——疏密能力的根源在哪裡？

圖 6：《秘封活動記錄・月》第一話截圖。（京都幻想劇團提供）

【疎符「六里霧中」】(《東方萃夢想》)、
【鬼氣「濛濛迷霧」】(《東方文花帖》)、
【厭霧】(《東方緋想天》)、
【霧符「雲集霧散」】(《東方緋想天》)、
【鬼群「Imp Swarm」(小鬼成群)】(《彈幕天邪鬼》)、
【鬼群「百鬼禿童」】(《彈幕天邪鬼》)——

萃香擁有一系列的「霧」符。「霧」或者說「鬼氣」，是萃香能力的相當突出的特徵。

前面提到了，從鬼門吹來的伊吹颪正是所謂的「鬼氣」，而萃香的姓「伊吹」本身指的就是呼吸、氣息。而歷史學者高橋昌明，在其論著《酒吞童子的誕生》中，從考察京都的陰陽師們主導的四角四堺祭（又稱鬼氣祭），給出了酒吞童子的原型其實是流行病，或者說疫病神之說，這疫病神的本體正是鬼氣（もののけ）。

實際上，促使我考察萃香能力的契機，要屬純狐的那無名的純化之力，所謂「孕育出神明程度的力量[22]」。而鬼，正如前面考察的，乃「沒落的神明」。這一鬼一神，會不會有聯繫呢。

而《古事記》中，最初誕生的被認為具有最根本的力量的五柱別天神的兩位，正是孕育自無名之「物」中：

次國稚如浮脂而 久羅下那州多陀用幣流之時 如葦牙因萌騰之物而成神名宇摩志阿斯訶備比古遲神 次天之常立神 此二柱神亦獨神成坐而隱身也

[22] 參見 ZUN 針對《東方紺珠傳》的訪談，《東方外來韋編》第一期（東京：角川，2015 年 9 月），頁 13：「神を生むくらいの力です」。

這如同萌生的蘆葦一樣，從開天闢地的混沌間升騰而起的「物（もの）」，不由得讓人所聯想起來的，就是「氣」了。

這個「氣」既可以指中國古人用來解釋世界萬物本源的哲學模型——從人的生死，乃至於森羅萬象，皆為「氣」的運行與變化的結果。

也可以指日本的「氣」——日語中，「息」和「氣」都可訓作「いき」，這個いき被認為是本土的動詞「生く」（いく）的名詞形式，古語「生く」的詞幹「い」和本土的名詞「いぶき」（呼吸）是同源的，而「いのち」（生命）的語源正是「息の內」（呼吸之中），也就是說在中國的「氣」傳入日本之前，本土的氣「い」（き）就被考慮為生命的要素之一。

而紀記神話中，風神正是從伊邪那岐呼出「氣」中誕生出來的：

伊奘諾尊曰　我所生之國　唯有朝霧而　薰滿之哉　乃吹撥之氣化爲神　號曰　級長戸邊命　亦曰級長津彦命　是風神也

——《日本書紀》卷一・神代上

又，早苗的姓氏「東風谷」（こちや）中的「こち」是日本對東風的固有讀法，日語的「ち」，不僅可以指「風」，還可以指母乳（ちち）、血液（ち），因為這三者都被視作具有靈力的存在。

中國的哲學概念「氣」，並不只是指自然界的空氣；融入了日本文化深層的「氣」，如「雰囲気」（氣氛），「気持ち」（情緒）和「気味」（心情），也當然不是現實中以物理形式存在的氣。然而為什麼無論中國還是日本，都用氣來作比方呢？

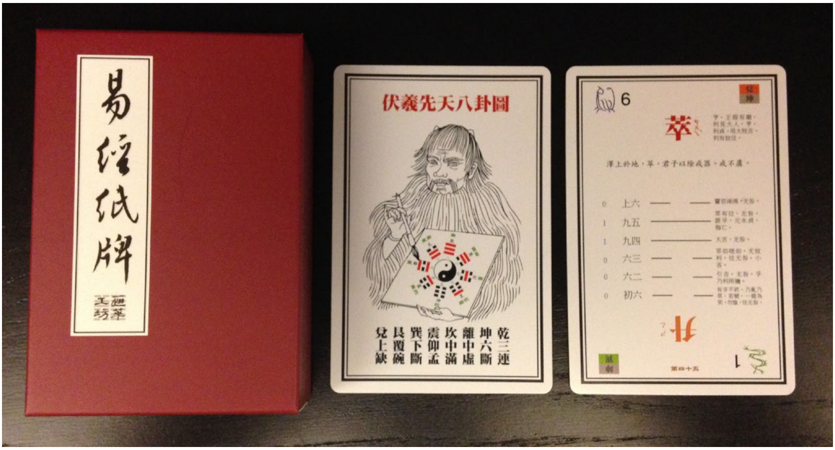


圖 7 伏羲先天八卦圖。[23]

古者庖羲氏[24]之王天下也，仰則觀象於天，俯則觀法於地，觀鳥獸之文，與地之宜，近取諸身，遠取諸物，於是始作八卦，以通神明之德，以類萬物之情。

——《易經・繫辭下傳》

聖人的道理，看來玄之又玄，其實也很簡單，因為聖人也是從身邊的日常現象將道理總結出來的。「氣，雲氣也，象形。」(《說文解字》)，水能蒸發成氣，氣能液化成雲，雲能帶來降水（雨或者雪），水又是生命之源，農業之本。無論是化生萬物的「氣」，還是控制人們心情的「氣」，都無非是後世對這與國家社稷息息相關的「水的三態變化」的「零設」，所衍生創作出的「二設」罷了。

23 編注：是的，這裡就是給《易經紙牌》作置入性行銷無誤。按照古籍中的人設，伏羲氏頭上有角，也是很萌的。

24 編注：「庖羲」通「伏羲」，亦作「包羲」。

有了以上的知識準備，就請跟著我開一個小小的腦洞吧：

靈夢的陰陽球，讓陰陽太極基本上成為了東方的標誌。然而宋學的「太極圖」可以解釋為：混沌（無極）分出陰陽兩氣（兩極），兩氣又分五行（五氣），五行相互作用，萬物由此化生。這混沌中分出兩氣的過程，可不可理解為如同從混合物酒精中提取乙醇，最後分出了乙醇和水兩極這樣的「純化」過程呢？

《繫辭》曰：「易有太極，是生兩儀，兩儀生四象，四象生八卦，八卦定吉凶，吉凶生大業」，《老子》曰：「道生一，一生二，二生三，三生萬物。萬物負陰而抱陽，沖氣以為和。」日本人表示深有同感，於是將這些道理用來描述了自己國土的起源——

古天地未剖　陰陽不分　渾沌如鷄子　溟涬而含牙　及其清陽者薄靡而爲天　重濁者　淹滯而爲地　精妙之合摶易　重濁之凝竭難　故天先成而地後定

——《日本書紀》卷一・神代上

「輕清者上浮為天，重濁者下降為地」，所謂從混沌中分出了天地兩極，這不就是「純化」，不就是「萃」，不就是「疏密的力量」嗎。

世界（系統）自發地從混沌走向有序，這是受當今科學界矚目的自然現象之一；然而就熱力學的觀點來看，這似乎是矛盾的——對於一個封閉的系統，有序（如純淨）意味著高能量，不穩定；只有系統的能量最低時（混沌，如渾濁），系統才會最穩定，所以，假如沒有外力作用，系統只會自發地趨向無序、混沌（即熵增），例如往酒裡摻水很簡單（酒在水中自然就稀釋了），但是制取高純度的蒸餾酒卻是件麻煩事（需要外界投入能量）；一隻蘋果放在常溫的外界會自然腐敗（從高級的組織分解為低級的分子，即無序到有序、複雜到簡單），然而腐敗的

蘋果卻無法自發恢復成新鮮的狀態[25]。與此同時，世界上卻存在的無數「系統自發地從無序走向有序」的現象——如具有複雜而規則圖案的冰雪結晶；明礬在飽和溶液中析出而成的正八面體結晶；鸚鵡螺、孔雀羽等動物身上精妙的幾何圖案。或許生命的起源，也是一個自發地從無序走向有序的結果——究竟是先有雞，還是先有蛋？這是一個難解的哲學命題，但是對於地球生命的誕生而言，或許首先出現的是具有「選擇透過性」的細胞膜，劃出了一個混沌與有序的界限之後（這其實也可以視為「純化」的作用），才形成了細胞核，終而誕生了最早的生命形式。

如此系統自行從無序走向有序，從簡單發展到複雜的現象，被稱作「自我組織」。比利時化學家伊利亞・普里高津(Ilya Prigogine)創立了「耗散結構理論」，探討的正是一個系統從混沌無序向有序轉化的機理、條件和規律，從而獲得了 1977 年的諾貝爾化學獎。光是按照熱力學的定理，像是人體這樣有序而複雜的系統，是不可能在這個世界上出現的（因為不穩定，即便因為偶然而產生了，也會迅速解體）。然而人類，雖然肉體極為脆弱（不穩定），最終也難免死亡（解體）的命運，但依然頑強地生存在這個殘酷的世界裡，這就是普里高津的耗散結構理論所指出的——人體（生物體）並非封閉的系統，而是一個能從外界交換物資和能量的開放系統，人每天都需要吃喝拉撒，人體時時刻刻都在進行著新陳代謝，維持著一個熵增（無序）和熵減（有序）間的平衡。地球從最初的一個死寂的星球，經過 46 億年的時間，演化成今天這樣一個欣欣向榮，生生不息的巨大的生物圈，其實這就是一個自我組織的現象，而《老子》、《易經》已經點到了其機理的本質；今人再以科學的觀念進一步理解、闡釋，而將這條零設融入創作中，或許就是「純化之力」了。無論是混沌分陰陽，還是「物」化生為「神」，這個過程的本

[25] 或許輝夜能力中的「永遠」，指的並非停止時間，而是停止「熵增」這一自然的趨向。即使時間流逝，假如物件停止了熵增，即能保持現有的狀態，也就相當於獲得了「永遠」。

質或許就是從無序到有序的「純化」，或者「聚集」（萃）。萬物，乃至於神，皆為「自我生成」，這裡面蘊含的原動力，就是所謂的「純化之力」，或者說「疏密之力」吧。

紀記神話中，伊邪那岐和伊邪那美用天沼矛攪動著混沌的下界，從矛尖上滴落的鹽水，凝聚成了日本列島的第一塊小小的碎片——淤能碁呂島，二神在島上結為夫婦，繞著天之御柱，生下了日本列島，歷史的車輪終於開始轉動。在神世七代之前，最初誕生的是五柱單性的別天神，然而創造了日本的不是單神，而是配偶神。事實上，在生物進化過程中，在兩性生殖出現之前，地球還是一片死寂。兩性生殖引發了生命的大爆發，因為它造成了遺傳的多樣性，讓進化有了更多的選擇，正所謂「男女構精，萬物化生」，陰陽生出了萬物。

從《易經》簡潔的「兩儀」，到宋學難解的「兩氣」，這其實就是一個二次創作過程。最簡單的道理，卻是最玄的道理；最簡單的現象，卻演化出世界上最艱深博大的思想體系，從某種意義上來看，這不正是一種孕育的力量嗎。就算說是「孕育神的力量」，也不為過吧。

純狐和萃香的能力，應該是有聯繫的，正如達到「純」的狀態需要「萃」（聚集）的過程。事實上，我覺得沒有別的，能比這兩句話更適合來闡釋這二者的能力了——

天地絪縕，萬物化醇。

——《易經・繫辭下傳》

絪縕之氣，純化為萬物。無論是從無極到兩極，還是從陰陽到萬物，都是一個純化的過程。

人之生，氣之聚也；聚則為生，散則為死

——《莊子》

人類以外，萬物的生生滅滅，不也都是一個聚（密）與散（疏）的過程嗎。

這就是「孕育神的力量」，接近創造能力的「失傳的鬼的力量」。

參考文獻

《もののけ〈1〉 (ものと人間の文化史)》 山内昶 著 法政大學出版局(2004/9)

《鬼の研究》 馬場 あき子 著 築摩書房(1988/12)

《鬼と天皇》 大和 岩雄 著 白水社(2012/1/18)

《鬼伝説の研究ー金工史の視點から》 若尾 五雄 著 大和書房(1981/03)

《民衆史の遺産 第 2 巻 鬼》 谷川 健一 大和 岩雄 編 大和書房(2012/6/27)

《酒呑童子の誕生ーもうひとつの日本文化》 高橋 昌明 著 中央公論社 (1992/06)

《鬼の絵草子ーその民俗學と経済學》 南 清彥 (著), 藤原 重夫(繪) 叢文社 (1998/05)

《鬼とものの けの文化史ー絵で見て不思議!》 笹間 良彥 著 遊子館 (2005/12)

《鬼 (Truth In Fantasy)》 高平 鳴海 大林 憲司 糸井 賢一 エーアイスクウェア 著 新紀元社 (1999/08)

《古代中國の文明観ー儒家・墨家・道家の論爭》 淺野 裕一 著 岩波書店 (2005/4/20)

《古代中國の宇宙論》 淺野 裕一 著 岩波書店 (2006/9/26)

《気 (一語の辭典)》 佐藤 喜代治 著 三省堂 (1996/02)

《太陽と月ー古代人の宇宙観と死生観 (日本民俗文化大系)》 谷川 健一 著 小學館 (1994/10)

《東方年代記》，與我的過去種種

胡逆天[1]

一

我從未想到，年屆三十，我還會如此迷上一個遊戲、動漫系列；我也從未想到，三歲開始玩電腦，見證了中文單機遊戲興衰的我，竟會在一部同人作品中，找到了我一直夢想在國產 RPG 裡找到的感動。

2013 年，在香港攻讀博士期間，我一個人在宿舍，玩到了《東方年代記》。

起先，我只是在瀏覽 RPGMaker 論壇，看看有沒有什麼中文作品可玩——厭煩了愈來愈公式化的那些大作的我，現在幾乎只有在這些同人製作裡面，才能感受到 1980、90 年代遊戲所給過我的，製作者的心意。

之前，國人的作品，我已經玩過了《勇者物語－世界樹之心》、《佩爾羅大陸記事》、《神樣冬眠》幾部很有心、完成度也很高的中等製作；意猶未盡，又抓了幾部，都差了很多。我知道這不能強求，畢竟好遊戲沒出得那麼快，在短時間內，是玩一套少一套。

然後我看到了《東方年代記》這部大作，自然很是期待。一打開，

[1] 本刊主編。大家都用筆名，只有我用本名的話怪怪的，所以也用筆名吧。這是 2004 年在畫一部同人漫畫《小叮噹Ｘ》的時候取的名號，覺得不錯，就一直用了下來。

主題曲已經不同凡響——那時我還不知道神主ＺＵＮ這首〈蓬萊傳說〉裡面的博大瑰麗的世界[2]。

之後，看完開場，進入第一章劇情，我意識到這是同人作品（雖然下載時的介紹已經有寫），裡面的人物，我全都不認識——也罷，照玩！我從小就跟這些遊戲、小說、漫畫什麼的一起長大，還怕陌生嗎？不，將來我會懷念這初見時的陌生感的。

玩完第一章，得到了低評價的 Bad Ending，我忘了那時我是怎麼想的了，一部份是察覺到這遊戲很大，現在不是入坑的時候吧？就把它放到一旁，擱置了幾個月。然而，在那幾個月間，除了一篇交流會論文和自己持續在出的《流行詞話》以外，我好像也沒什麼建樹。

真正開始打起精神來好好攻略這款大作，是五月底的事了。

二

因為不想多花腦筋，想在第一輪就把各種隱藏要素盡量拿到，我對照攻略，從頭開始打了一遍。

那時還沒有上貼吧看板友對加點、天賦等種種打法的研究，也還不知道靈巧屬性的重要，這第一遍自然是打得不怎麼順的，然而，這種難度，讓我很過癮。

半即時制回合制戰鬥，已經被無數大作玩爛的系統，居然又能翻出

[2] 將〈蓬萊傳說〉與永琳、輝夜、妹紅的主題曲並列，可以發現這幾首有著相似的動機。查〈蓬萊傳說〉是神主 2002 年第一張音樂 CD 的第一首，而《東方永夜抄》發表於 2004 年，或許他對《永夜抄》的劇情早就有構想了。

這樣一個新花樣——其實也並不新，但《東方年代記》的戰鬥系統無疑整合了過往的精華，做到了比我玩過的**所有**日式 RPG 都還精彩、刺激，真的。反觀那些主流大作，不論《最終幻想》、《軌跡》系列還是大宇的《軒轅劍》與《仙劍》，都已停滯，而且弱智，幾乎沒有像樣的挑戰，頂多是稍微變一點花樣，哪怕他動畫做得再精，我也早已出戲，只想快快跳過——因為根本沒有什麼好計算的地方。當然也可以調高難度，但打法也無非就是那些基本套路，再加些配裝和練功的問題而已，我還不如乾脆開修改器一路碾到底，跑完劇情了事。

而《年代記》的戰鬥，使用的貼圖動畫，卻每每能讓我血脈賁張，神入其中：

幽香的女王六連，那初見殺，那暴虐的藝術；

魅魔，誰能想到，這跟平常一樣的行走圖，一旦上了天儀，馬上迸發出懾人的氣勢？更別說那超長讀條時間後的萬重火花，我完全被這美麗豪華的彈幕征服了。你說它解析度很低？這一點也不重要！

我可以一個個繼續數下去，一直數到靈夢、神綺、蒼死神，然而除了這些數值和畫面所營造的高潮，教授的「真值」讓我更加激賞，那真是一場真正要用腦的戰鬥！雖然聽說這個正負值系統也是從其他遊戲學來的，然而我是第一次玩到。

雖然打得不理想，但好歹從小玩過這麼多遊戲，經驗豐富，也給我打到 8.5 章了。打極武葬各種不順，上網看看大家怎麼打的，我知道這一輪是打不了多好了。於是我選擇抓了板友的七周目 8.5 章開頭存檔，按表操課打到了 GE，然後同檔繼續跑森羅線 CE，跑完又抓了存檔包，包括 TE，把所有結局都看過了。

這顯然不是很好的品味遊戲的方式，不過打到後來同樣戰鬥一直重複總是有些疲累，我也早過了願被強迫症驅使的年紀，就這麼先看完劇情吧。

比起戰鬥的新鮮感與挑戰性，我更珍視的，是第一次認識劇情人物、東方角色的感覺。

是的，在玩到《東方年代記》以前，我對《東方 Project》的角色一無所知（雖然我知道有著這麼一個系列），反倒對劇情中來客串的一些其他遊戲角色還挺熟。很有趣，遊戲裡的雙姬，保存著幻想鄉其他人物的記憶，同時幻想鄉其他流落現世的人物是失憶的，而玩家我是完全陌生，只知道這些對話必有許多原作的典故。

差不多在同一時間，我開始接觸東方正作，從妹紅與輝夜出場的《永夜抄》開始打起。我是打完了第一遍《年代記》才去打正作，還是同時打的？從存檔日期和遊戲目錄建檔日期來對照，好像是同時；現在我對東方已是如此熟悉，幾乎忘記初見時的感覺了。

不論如何，一個宏大的世界，已經開展在我眼前。我以前著迷過幾套很好的遊戲，打完意猶未盡，但不管重玩幾遍，它也就那樣了，頂多再找到一些相關討論、同人創作[3]，但看完也就差不多了。唯有東方——唯有東方，這個同人奇跡，這海量的作品，看也看不完！

2013 年 6 月，我正式從《東方年代記》入了東方的坑。

---

[3] 我國中時看到《電腦玩家》雜誌介紹就去追《Quake》一代的同人漫畫《彈客與屎庫的冒險》（The Adventure of Dank & Scud），高中時也去國外網站看了幾部英文的《ＦＦ７》同人小說。

三

如果你問我這樣一個從三歲開始玩電腦的人，說你在乎遊戲的哪些方面？別的不提，我會先跟你說：讀取時間。

小遊戲，老遊戲，RPGMaker 製作的遊戲，東方正作，以及許多東方同人作品，包括年代記，都不用讀多久就可以開打了。

我這些年玩得比較多的，還有《DOTA》和《文明四》的《Rhye's and Fall of Civilization》(RFC)[4]、《Fall From Heaven》模組，前者的讀取時間也可以接受，後者就比較慢，到後期尤其龜速，是那遊戲和模組強大的魅力吸引我繼續玩下去。然而《文明五》的讀取速度就慢得難忍了。

近年的大作，如《使命召喚》、《刺客教條》，還有《香港秘密警察》（Sleeping Dogs，既然來香港了總得玩一玩這個；粵語配音和「廿四味」樂團的歌曲不錯），我也玩過一些，但都只玩一遍就不再碰了，也懶得去把那些成就和隱藏要素什麼的拿全。原因再簡單不過，就是讀取時間。

我是從 MS-DOS 2.0, 3.1, 5.0, 6.22 時代一路走過來的玩家，我實在很難接受，電腦的性能提高千萬倍都不止了，現在跑一款遊戲，讀取時間，還比以前五又四分之一吋的磁片時代久。當然啦，余生也晚，沒有經歷過要用磁帶機讀個半小時才能玩的 APPLE II 時代，但是當年玩家的等待，是為了遊戲本體；現在玩家的等待，卻是為了動畫什麼的。老遊

[4] 參見〈展現文明興衰的「RFC」〉，《聯合報》繽紛版，2014 年 5 月 4 日，亦見 https://www.ptt.cc/bbs/Old-Games/M.1399162529.A.728.html。三版補：還有〈真正做出了歷史感的《文明 4》模組：《RFC》和它的子子孫孫〉，觸樂網，2018 年 5 月 10 日，http://www.chuapp.com/article/285329.html。

戲也有一些拖時間的動畫，但我們有變速齒輪之類的工具，像是玩《三國志曹操傳》模組起碼開個五倍速；RPGMaker 作品包括《年代記》我也嫌慢，開兩倍速。現在的大作就沒法這麼搞了，不管你開幾倍速，讀取時間也不會變少。

東方抓住我的，除了音樂、彈幕、角色、藝術性，也就是跑得快，點開來十秒鐘就能玩了。有多少個日夜，我本來應該在寫論文、做正事的，想說先來個一局，結果就打了十幾局？數不清了。有清楚記載的是，到 2014 年 7 月，我寫了一篇〈正作心得〉[5]，說這個月終於把正作的 N 和 EX 都過了。

我寫道：「**東方成為延誤我論文的另一大系列，但我不會怪它，因為如果你沒有那個決心毅力去好好寫功課，不玩東方你也會玩別的，你總會找到非正業的東西來玩。**」各位覺得面熟嗎？因為後來我把這段改寫了一下，用到本刊第二期的〈編後記〉了。

這個體悟，我早在高中時就有了。那時放學回家以後，不想復習功課，又覺得打遊戲太墮落，我就看報紙、看雜書。好在家裡買了很多有份量的小說、科普、傳記，我就這樣用「課外包圍課內」的方法應付課業，結果雖然考試成績不如上補習班或努力用功的同學，但十幾年以後，中學課本裡那些東西你還記得住多少？用得上多少？雜書的東西，記得住、用得上的，只要你看得夠多，就肯定比較多啊。

不過，同理，搬到現在，我宅在房間裡打彈幕、練功、看動畫漫畫起點小說，又能轉化出多少有生產力的東西？我可以安慰自己說：我讀了歷史系和中文系[6]，我將來是文學博士，可以用文學和史學的方法從

---

[5] https://www.ptt.cc/bbs/Touhou/M.1406285686.A.D6F.html。

[6] 博三時轉系轉到了「人文與創作系」，但總之我也算是讀過中文系的人了。

這些東西裡面寫出許多有趣的文章；但我也讀過一點經濟學，知道邊際效益遞減這個大家都知道的道理，既然要玩，為什麼我要反覆玩這幾套遊戲，不多試一些？

原因還是一樣：讀取時間。

幻想鄉的大家都已經是我的老友，我只要幾分鐘就可以打穿道中，找到妹紅、諏訪子等等 EX Boss 敘敘舊。還有音樂，啊，有多少次，因為看到一篇文章、動畫對音樂的引用和討論，我就不由得打開目錄，點進去再開一局了？

又或者，就打開《年代記》的 BGM、BGS 檔案夾，一首首地回味那個場景。

其實，《東方年代記》的讀取速度還是比較慢的。我的電腦還不錯，但是跑年代記，就算不開兩倍速，也時常會卡卡的。我想這是 RPGMaker 系統的問題，不能苛責。這時候，就看你對這款遊戲的感情，足不足以讓你願意忍受這些延遲了。

又玩了一些東方同人 RPG，包括有名的《東方自然癒》，和《年代記》的前作《夜神雪》，我發現，還真沒有一款比得上《年代記》的。看過的動漫、補過的正作與日俱增，我一個念頭也愈發壯大：也許哪一天，我會從頭開始，好好重新來品味一遍全部的《東方年代記》。

高中以來，我有重玩，而且玩完，而且難以忘懷的ＲＰＧ，唯有《最終幻想》六代（七代重玩到一半棄了）、《仙劍》一代，《軒轅劍》二代至三代外傳，《異塵餘生》二代。是的，《東方年代記》在我心目中已有了一點都不亞於這等大作的地位。

只不過，論文還是沒寫完。

四

有多少個夜晚　你不願入眠
只因覺得
有未竟的心願？
寧願在遊戲的輪迴裡消磨時間
也提不起精神　去寫自己的
下一頁

上面這一段，如果把「遊戲」改成一個比較不宅的名詞，你或許就會覺得這是另一首「直道相思了無益，未妨惆悵是清狂」的現代詩了。然而我不會改，因為我知道，不管再怎麼浪漫化，這種生活就是廢。

雖說人非聖賢，孰能不廢，但你廢的時候起碼要知道自己正在廢，不要自暴自棄了還自鳴得意地耍廢。我這麼告誡自己。

我不再是十幾歲人了，輝夜說「我要到二十五歲才脫宅～～」我也早過了。但為什麼，這一天，明明應該至少要寫個兩三千字，好歹解決一節的，結果先看一下小說更新，再看一下 Facebook，然後又是《DOTA》、《文明》、《東方》連發？

我對一位寫政論的學弟給過一個建議：「你不要用設問法，設問法很弱。你要用判斷句，直接講答案，要罵就直接罵，連諷刺都不要。」

這個原則也當然要用回我自己身上。為什麼我會這樣？答案就是一個字「廢」。

搞到晚上十一二點，生理上最應該睡也最睏的時候，因為不甘心一天又這麼虛度了，就再打一局，或者看看小說，然後既然今天已這樣了那就明天吧，然後就又到了早上。

什麼才能讓我的心靈真正安寧下來？答案也很簡單，三個字：「寫論文」。那時，你是知道自己真的有在進步，有在貢獻給人類文明、宇宙精神的，哪怕只是微不足道的、自以為的一點。

我很明白這一點，因為我也有認真的時候，不像那些少年漫畫，為了不讓讀者感到壓力，都儘可能把角色的讀書情形往廢裡去寫。為什麼王聰明[7]永遠不會加入大雄的大長篇冒險？因為這個讀書運動做人都好沒有缺點的優等生進來，大家就沒得玩了。宜靜的成績也很好，但小叮噹漫畫不會畫她用功讀書，只會畫她拉小提琴拉得很爛，然後洗澡又被大雄看光。這跟宋太祖趙匡胤故意把完美的汝窯天青瓷碗敲破一角才捨得用，是一個道理。

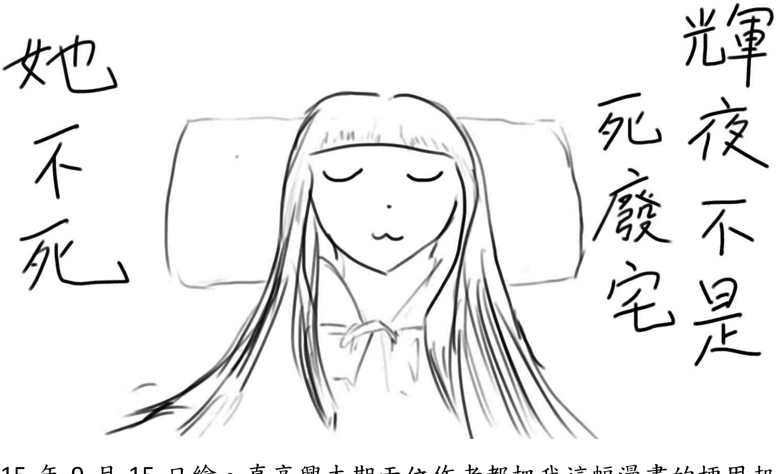
我們希望在文藝作品裡看到不完美，這樣我們才能容忍自己的不完美，或者簡單講，讓自己好過一點。「到關鍵時刻再認真一下就好啦！」我們都會這樣說，漫畫也會這樣畫，不然廢到底拗不回來也不行，你看當年櫻木花道他們三個人考試成績太爛不能去比賽，被優等生集團抓去惡補三天，補考勉強過，才得以繼續主線劇情。我說《灌籃高手》裡面最不現實的是這一段，不是球技——你最好是三天就能把這幾個上課一直在睡的學生補到可以勉強過，除非這幾個傢伙還是有點起碼的基礎，不是那種連英文字母和九九乘法都不會的。他們當然不能那麼誇張，不然讀者也不會認同。如果一般高中生的自我要求是七八十分，那麼，少年漫畫的標準大概就會是五六十分，讓主角在及格邊緣擺盪最好——這樣，功課比他好的讀者，可以滿足一下優越感；和他差不多

[7] 青文出版社翻版時代，出木杉英才的中文名。

的，能夠心有戚戚焉；不如他的，可以自我寬慰說他也沒多強。不管怎樣，我們都有好戲可看，編劇編起來也再容易不過了，把以前同學的故事拿來改一改就有。

但我發覺，這些東西看多了以後，我的自我要求，還真就受其影響，漸漸下修到五六十分的程度；而我本來是有七八十分的基礎的，這樣過起日子來自是輕鬆愜意，也不去想我用功起來可以上九十幾分了。你說，這是不是應該有所警覺呢？是啊。那我有沒有警覺呢？有啊。那我有沒有去改呢？沒有。我仍然愛看那些層出不窮的在及格邊緣、截稿期限掙扎的故事。這實在是和色情、暴力一樣歷久彌新的經典主題。

《年代記》的雙主角，妹紅認真主動，輝夜則是個廢宅（所以爆發時才格外有那種黑化的扭曲魄力），你喜歡妹紅還是輝夜？換個問法，你喜歡看她們認真奮鬥，還是看她們吐槽耍廢？你當然也會為他們的奮鬥感到欣慰或熱血沸騰，但平常還是更願意樂呵呵地看輝夜耍廢吧。



2015 年 9 月 15 日繪。真高興本期兩位作者都把我這幅漫畫的梗用起來了，是可謂人同此心、心同此理也歟？

然而，這些考試分數什麼的，都是中學時代的東西，頂多延伸到大學本科；研究所之後，誰還跟你講什麼分數啊？有過就行了，將來論文見真章，專著見真章；出社會，作品見真章，產品見真章。所以 2014 年大受好評的講動畫製作的動畫《白箱》，主角群就沒有一個廢物，全都是為事業和夢想盡心盡力的姑娘，只有一個想當聲優的紅髮妹一直接不到工作，只能打工回家宅到倒數第二集才有起色，這是為什麼呢？很簡單，因為想當聲優的小女生太多了，而其他崗位都還很缺新鮮的肝，所以他們要這樣編，就像孔子所曰的：「求也退，故進之；由也兼人，故退之。」大概日本動漫界同仁也發現了，在各種其他因素（須強調），與同人文化長期滋養（須盡量不強調）之下，青年人自我要求的意志水準堪憂，所以要多做一點現實的勵志作品。這裡的「現實」是說，角色所做的事情，要是現實裡人人可以做到的，如讀書、進修、工作、運動，而不是只能在遊戲裡做的殺人奪寶打怪升級。

但不管你是看《白箱》主角群努力工作，還是看人見人愛的年代記輝夜反覆嚷嚷著那句「提不起精神來啊～～」，你心底很清楚你現在正在廢，你沒有在好好寫論文。人生當然不只是寫論文，你去外面交朋友拓展人脈，或者就換個視窗寫寫散文寫寫信，投到報章雜誌、寄給舊雨新知，都可以算正事。你也清楚記得，就在幾天以前你還認真寫了一節，那天感覺很充實，理智也知道自己確實做到了發前人所未發，睡得也很好……但你現在就是沒有在做正事，你現在就是還是在混。

而這種日子愈過下去，你對年代記廢宅輝夜的感情也就愈深；你更喜歡偶爾也掉鍊子的妹紅，她們讓你笑吟吟樂呵呵。但她們儘管耍廢賣萌，心底也始終鐫刻著那麼一份使命感，她們的生命是有理想目標的；你呢？也有，但你得努力用功才能達到啊。可我現在又還是只想得過且過地廢個一整夜，這時候你就會覺得你就是輝夜。可不是嗎，眾多二創作者把大家的 NEET 症狀投射到輝夜的形象上，月澄寫年代記輝夜，當然也是集成了身邊和網上諸多宅友的精華，怎能讓人不又愛又恨，覺得

這就是自己的寫照？——除非你還真是一個用功的好學生，或者沒時間耍廢的勞苦大眾！

五

感謝。

謝謝橙色風鈴製作組給了我們《東方年代記》。

「謝謝」是個很簡單的詞，也很水，感覺沒什麼份量。但當你渴了很久，終於又喝到一口水時，那感動就是沉甸甸的。

那一晚，國中同學會，起因只是我在臉書上隨意講了一句想找老同學聊聊，想說擇日不如撞日，指定了個時間地點，能來的就來吧——結果，居然就來了十幾個人，老師也讓我請來了。這真是驚喜，想不到我還有這等號召力，雖然也是大家早就想聚，沒有找到個理由而已，但相聚需要理由嗎？

飯後，同學跟我說「謝謝」，我表面很平常地笑著回禮，心裡卻很泛起了一陣波瀾——我有多久，沒有被這樣真誠而純粹地道謝過了？

多年以來，我向這個世界索取的，遠遠多過我付出的。我寫論文、寫散文、畫漫畫、發樂評，雖然也算是貢獻，但更多是為了學位、為了稿費、為了肯定。

我寫過很多東西免費發在網上，但我不是不求回報的人，我心裡渴求肯定；理智告訴我，創作和研究，都要耐得住寂寞，我也如此訓練自己：儘管還是會在乎別人的看法，但是不能被這種在乎牽著走。做好該做的事，想辦法得到合理的實質報酬，壓低自己的心理需求，一個成熟

的創作者或研究者應當如是。

這樣刻意的自抑，也是為了對治小時候的老毛病來的。

小時候，我常常想要表現自己的與眾不同，這種性格到國中（正好就是現在所謂「中二病」的發作期間）時演變成災難，各種不堪回首的被罵「自以為了不起」，得虧我們班是一個混沌非常的班級，各種亂七八糟的人事物都有，儘管有同學整我鬧我，大家的神經到底都還滿大條的，總還是同學。

一個讓我開始懂得顧慮別人的轉捩點，是一件小事：有一次，好像是我自願參加英文演講比賽，還是什麼事情之後，老師對全班稱讚我敢於表達自己；這時候，我看到坐我旁邊，平日經常鬧我、成績排在後段的那位同學，垂下了他那雙有點乖戾的大眼睛，落寞地喃喃自語道：我都不敢表達。

我被觸動了。之前我很討厭他，他常常發一些怪聲，亂叫我綽號；從那一刻起，我有些開始懂了他。

人都想要被肯定。我是特別貪心，除了已經過得去的功課，還想要人家肯定我的思想、才藝、課外知識；然而，這種考試考不好，也還沒發展出什麼興趣、才藝，常常被罵，從哪裡都得不到肯定的同學呢？

那時我還不會進一步從心理學上解釋他鬧我和各種作怪的原因，還好我沒有，不然又是另一種自作聰明。

但就從那時起，我開始學會真正發自內心的體諒，而不是老生常談的那種禮貌性的體諒。我的言行刺痛過很多同學的自尊心，但大家都還能糊里糊塗的繼續做同學，現在回想起來，這是何等偉大的包容，雖然

這似乎該說是未開竅的混沌，談不上什麼偉大。

畢業旅行的時候，我們夜遊，另一個也常常鬧我的後段同學，請我幫大家記路，因為「你聰明」，他這麼說。我在慌張中答應了。我其實並不特別會記路，但更讓我慌張的是他說我聰明。我感到了一種肯定、一種羨慕，我有些招架不住這種羨慕；但，這肯定，不是我一直想要的嗎？

那次任務我完成得勉勉強強，一好在當地（溪頭森林遊樂區）我以前就來過幾次，二好在大家決定半途折返，沒有走太遠弄到太晚。回房以後我們繼續快樂的任天堂 64《黃金眼》（可以分割畫面，四人對戰）通宵。按一般的劇情套路來說，我應該在那時，或者之後幾個月、幾年的某個時候，回頭向他道個謝，大家喝點酒，表過那段五味雜陳的歲月——但我一直沒有，我當年就只有渾不愣登地繼續混下去而已。

（其實要說有什麼回饋，也是有的：我推甄上附中以後，常從家裡帶漫畫，滋潤一下還有大關要過的他們；他看完《魅影殺機》第二集以後，大呼好看，問我還有沒有。可惜真沒有了，作者任正華在《龍少年》月刊停刊前不久把它草草收尾了，稿量還遠遠湊不了第三集。現在大概只有找作者本人要才看得到了。）

我國中時就寫了兩三首歌，都是些胡鬧的爛歌；然而在國二時，有一天，忘了是因為什麼事，我開始想認認真真地寫一首好的。有了兩句：

我什麼都不懂　我只是想要認同

我沒能繼續寫下去，一因為沒學音樂，編不下去；二因為轉念一想，這什麼歌詞，不是裝可憐嗎？我又不是真的什麼都不懂。那時節前

後，我曾經在 MUD[8]上太白目被大學生圍剿，道了歉也還被罵「裝可憐」，對此有了忌諱，所以就沒寫下去了，這麼多年也從未和任何人提過。

現在我有了歌詞研究的專業，可以解讀早年迸出來的這兩句，屬於「滿心而發」，不只是自己的心聲，也是把我每天接觸到的我們班同學的情況寫了進去。你當然不是真的什麼都不懂，但當你受挫折、被否定、被冷落的時候，一切知識都派不上用場，你就會這麼覺得。

這時候，如果還是有人認同你，親人也好，朋友也好，你就會感到，這情誼是份外的珍貴。

那一晚國中同學對我說的「謝謝」，我真的感到了溫暖。

當年老師跟我們說，中學畢業以後，你們很難再交到不計功利、坦誠相待的朋友；我現在是真真切切感受到了。網路上，我也有交到許多不計功利的文友，但又怎及曾經一起胡鬧過三年的同學這樣親切？

也許，不久以後，我可以把當年起了頭的那首歌寫好、寫完；又或者，已經沒有必要了。

這一節跟《年代記》沒什麼關係，但大概可以表達一下我對「感

[8] Multi-User Dungeon 或 Multi-User Dimension，線上遊戲的前身，純文字的網路 RPG，當年我玩得較久的有《風之傳說》(4040)、《萬王之王》(KK)，《時空之門》(4444)、《四度空間》(7777)、《龍域傳奇》(DR)、《東方故事》(ES)和《東方之豬》(EP)也玩過一段時間，以後有機會再談。很多人用動漫和霹靂布袋戲角色名在 MUD 裡行走，如果《東方 Project》早幾年走紅，或者 MUD 在東方走紅後還繼續旺盛，沒被圖像化的網遊取代，想必也會有很多玩家用東方的角色取名吧。

謝」的體悟吧。

因為渴望自己的作品被肯定，所以這些年來，我聽到好的歌曲，看到好的小說漫畫散文論著，玩到好的遊戲，特別是國人自製的同人作品，會提醒自己儘量去稱讚它：即便我得不到，至少我還可以給予別人一些肯定，這樣我也就可以得到一些安慰。尤其，人家費了那麼多精力做出這東西來，又做得這麼好，我道謝只要花點時間打字。

再怎麼道謝也不為過，但空口白話，總不免太水太囉嗦；《年代記》給了我們盪氣迴腸的故事，我能回饋什麼？也就回饋一些自己的故事吧。或許你也曾經中二，然後學著社會化，學會淡定處世，然而心裡總也還有一些柔軟的角落、未竟的渴望、莫名的缺口。什麼能夠彌補它？我能想到的，一是情誼，二是文藝。兩者我都有了，我是幸福的。

六

2013 年 8 月，我和女朋友分手了。

交往了很多年，歷經了不少風雨，終究還是因為遠距離，出現了各種難解的問題。其實，如果再努力維繫一些，或許也還可以繼續撐下去的；然而，人間事，不怕做不到，就怕不想做。如果你實在是累了，那麼，再多辦法，也等於沒有辦法。

當然最後也還是想再一次努力看看。那個月，我們又一次出去約會，去的是九份。已經觀光街區化的「老街」沒什麼意思，在山丘上看到的海景還不錯，然而我一點也不在意。我在意的是她現在在想什麼，而我看著靜靜地左顧右盼拍照的她，一點也想不出來；我知道重點也不是她在想什麼，而是我們能做些什麼，讓這氣氛可以圓融、自在、開心一些，但我也沒想出來。我更不想勉強硬做些什麼，卻只顯得突兀、白

目。結果我就是木然地跟著她，問接下來去哪裡、吃什麼，幫她拍拍照。

進入不了她的世界，張不起兩人的世界，只好又回到我的世界。我哼起了〈月的另一側〉[9]，就是每次《年代記》間章開始時，妹紅輝夜在她們屋裡的配樂，也是二章 GE 線中間選「休息一下」時，妹紅輝夜和蓮子梅莉講起月亮和幻想鄉故事的配樂。這曲子既輕靈，又帶著某種憂傷、糾纏，我那陣子常哼，也是符合當下的心境吧。

然後她說：「不要哼了，很吵。」

我沒跟她說起過東方，她自然也不知道這首曲子。以前我也跟她分享過一些 RPGMaker 做的短篇小遊戲，像是《魔女之家》和《Ib》這種驚悚解謎之作，但《年代記》這種大作我就不會推，畢竟她不玩這種練功升級的類型，而以我們的年紀也不應該繼續耗在這上面了。我應該趕快把論文寫完，然後找個穩定的工作，定下來成家。

所以我靜了下來。過不久好像是又哼了起來，又被罵，記不清了。這一趟短短的出遊，和籠罩著九份的濛濛霧氣一樣，在隔膜中結束了。回到家，我問起今後，她說，還是先分開一下好了。具體的措辭我也已經忘記，但總之，那便是我們最後一次約會，也是我們最後一次見面。

之後我還有打過幾通電話，但不像以前那樣每天都必須關心一下，頻率低了許多。如果我再積極些，或許也還有可能挽回吧？她也並不是已經不在乎我。但我沒想那麼做，也就沒有那麼做，反倒是因為終於能

---

[9] 〈向こう側の月〉，原曲收錄於神主第五張音樂 CD《大空魔術》，又「大」字應讀作「太」，也就是「太空」，古字大、太相通。寫到感情話題都要講一下文字學，我果然是讀中文系的人。

夠不再勉強自己而感到輕鬆。還記得，在這段期間，她曾在電話中，有些蒼涼地說過一句：「你現在應該有很多自己的空間了吧。」

我忘了我是默認，還是「嗯」了一聲。也不知道這種反應是會讓人家感覺到幾分歉意，還是會讓人家心寒說我居然沒心沒肺地就這麼承認了。然而這也不重要了。

在 Facebook 上，我們從偶爾還彼此按讚，到不再追蹤對方；再過幾個月，我去電賀年，她的語調已經很有禮貌。我也從訊息牆上知道她已有了歸宿，過去的些許歉疚也就放下了。

大概我真的是一個比較自私的人。儘管也曾努力表現得不只想到自己，但最在乎的終歸還是自己，還是想要能夠繼續饅饅來就好。是啊，我失去了許多寶貴的東西，但這和現下的輕鬆比起來，再考慮到如果勉強維持下去，要付出的巨大的機會成本，和又要面臨的種種麻煩，也就沒什麼好後悔的了。都是自己選的，不要後悔，不要留戀。

過去的種種，也就讓它那麼著吧。或者，就像剛上大學那段冒冒失失的日子，每被女生拒絕了，就把這經歷寫成一首詩或歌詞，讓自己在創作上還能有所收穫，那也便不算虛擲。——我開始填詞，填〈月的另一側〉。

我原以為我會不願太過勾動舊情而難以填下去，結果卻發現，我更多是像在寫別人的事情，像寫其他歌詞的時候一樣，琢磨辭藻與旋律，鍛字煉句、命意謀篇，想寫出一闋好詞的心思，蓋過了那些情感。我慶幸自己不是那種多愁善感、會被情傷弄到嘔心泣血的人，卻也為自己能如此功利、如此抽離來把這多年的記憶弄成一塊結晶而感到諷刺。

歌詞不是一下子能寫好的。2014 年 1 月，在寫完一章論文前後，

我又從 EX1 打起了《東方年代記》，每到間章，〈月的另一側〉又再響起之時，我也就再次想起了我的過去種種，我要填的這首〈過去種種〉。

過去種種
詞：胡逆天
原曲：〈月的另一側〉

A1
過去種種閃著輕巧靈光的片羽
繪圖本裡每張笑臉陪過的形跡
那些只有我們自己才懂的話語
牽手晃過每次歸途凝聚的點滴
都　已經是恍惚的回憶了

B1
歲月如梭　現實分開了你我
我們戴上禮貌　放下了那些該放的
幼稚天真的　日復一日　不理憂患　不負責
如今捉著什麼　說我也已經成熟了
是否當真　我們是否真的已經立起來了
你的心　是否再也不會向我敞開了
我　其實也不在意你會說什麼了
就讓它　存在各一自的舊夢遠處吧

A2
當年傍晚矢言不會忘記的山嵐
突然緊擁背後受寵若驚的微汗
知道有人在乎自己引發的溫暖
縱使遠隔也願揪緊不放的甜酸

A3
廝磨日久逐漸積累浮現的齟齬
漸行漸遠漸乾澀的承諾與遲疑

	終於崩垮坦言耗盡難再的熱情 相看無語只剩暗沉凝固的曾經
B2	現實如磨　歲月風化了你我 我們作別純真　換掉了那些該換的 肌柔膚嫩的　每張照片　每個笑靨裡的人 如今　仍會感慨　但也不至太傷神 是否當真　我們是否真的已經定下來了 我的心　是否再也不會為你隱痛了 你　應該也不在意我會說什麼了 就讓它　沉入各自的舊夢遠處吧
B3	我　真的已不在意你會說什麼了 就讓它　散在各自的舊夢遠處吧 你　也該已不在意我再說什麼了 就讓它　埋入各自的舊夢遠處吧
A4	過去種種閃著輕巧靈光的片羽 繪圖本裡每張笑臉陪過的形跡 那些只有我們自己才懂的話語 牽手晃過每次歸途凝聚的點滴
A5	當年傍晚矢言不會忘記的山嵐 突然緊擁背後受寵若驚的微汗 ……。

這首〈過去種種〉，前後填了兩年多。

當一款遊戲、一首樂曲牽連上了你一段重要的人生，它便不再只是一個作品；而當你也以自己的同人創作去回饋它，你和它和這整個同人

圈，就有了更多的牽連。我們的文化就是這樣一點一點豐厚起來，而你也就可以在這樣的寄托之中，得到某種寬慰與補償，支持你走過孤獨與自棄的長夜，確信自己還是能夠還給世界一些貢獻。雖然，說到底，這也仍是為了認同。但那又怎樣呢。

ＥＸ

如今，我也算是一個可以給別人一些肯定的人了。

從十幾二十歲時動輒被酸、被電、被無視，逐漸到能拿出一些站得住腳的實料，得到一些前輩、專家、強者的認可，再到自己被別人叫學長、叫前輩，甚至叫老師，你知道你算是練出來了。相對的，你會有新的恐懼，怕自己的水準不符他人期望，配不上這個名號。畢竟，現在是網路時代，我們看過太多在傳統媒體上信口開河、倚老賣老，結果被網友起底、戰翻的事例了。

跟大家講個訣竅吧：想要得到別人的認同，但是得不到，或者不知從何開始著手，怎麼辦？最簡單的方法，就是你先去認同別人，先跟團：我的作品沒人讚，那我就先去讚別人的作品，讓也願意讚它的人讚我的讚，可以吧？

這真的是最通行的方式，同人圈如此，學術圈也是如此。我們從小學、中學開始寫讀書心得，上大學開始寫摘要、綜述，一步步學習各個圈子、各門學科的語言、文體、思路，然後可以作出進階的評論、分析，以至於自己的研究專著。在這之中，你寫得好不好、有沒有獨到的貢獻，倒還是其次；最首要的，是你在進入、融入、打入這個圈子的過程中，通過模仿、學習、應用各種圈內的文風、術語、理論，你會產生一種安心的感覺：我有照規格來，我和他們是一夥人，我的文章是合格的，我這樣是可以的。

相對於孤獨的創作，這種「跟團」的方法，無疑能夠讓你更快找到組織、進入狀況，乃至讓人家也願意來關注你的原創作品。熟悉玩法以後，你更可以自己「開團」；這不，我就辦了這本《東方文化學刊》了。

當然，問題又來了：我們真的那麼需要認同嗎？創作與研究，首要的應該是把作品做好、將知識理清吧？你個人的心情應該是次要的；同理，對規格、形式的講求，也應該是次要的。而我們就有很多人、很多論文，因為太執著於形式，太在乎要用到這個理論那個典故，太在乎合格，太在意讓自己安心，結果把自己的文章弄到詰屈聱牙、枯燥乏味，甚至燒壞了腦子，叫他回來用人話寫幾篇散文隨筆都不會了。

但是，即便你警覺到這點，而覺得應該要出格一下的時候，你馬上就會碰到認同危機，怕自己這樣寫不行。這便是我寫流行歌詞研究論文的時候，最深刻的感觸。要怎麼克服它？靠你的見識與判斷。《東方年代記》策劃之初，苗姐大膽決定將故事舞台設在幻想鄉之外；《秘封活動記錄》為了能完整勾畫月都的劇情，毅然加入了原創角色；我呢，硬是自己從頭構建了一個體例，講我要講的東西。

其結果，《年代記》的成功是已知的，《秘封活動記錄》還有待各位同好的反應，我則是第一次答辯沒過關，這半年改了一遍交了第二稿，成敗亦未可知。然而成敗並不只有一套標準，如各位看過本期專題之外，兩篇探討妖怪、鬼物起源的文章，和《年代記》對照，你會發現，《東方年代記》在世界觀上幾乎沒有著墨於人與妖的問題，因為那是一個科學與靈力並顯的世界，魔獸的存在仍是常識，這就不像我們的世界，靈力不顯、神怪式微，方有幻想鄉的設立，去發展那些信仰、恐懼與存在的命題。換言之，《東方年代記》在底層的架構上就和東方原作

不一樣了[10]；這並不妨礙它成為一部廣受歡迎的大作，但對一些比較在乎原作精神的「一設黨」來說，《年代記》就不會得到他們的最高評價。

同樣的道理，換個角度來說，我的論文即使不能在學術圈內得到高評價，那我在學院之外，自行出版，直接訴諸文藝界、音樂圈的同人呢？即便這也不成，我開出版社，找別人的優秀論著來出，如何？此外，我現在還搞易學，還做東方，下個月還要循本刊的辦法再辦一本《金光布袋戲研究》，此外也還可以再把歷史系的本行拾起來。這麼多圈子，總有能成的；這麼多人，總有願意支持我、覺得我的東西有價值的。我們很多人敗就敗在捨易就難：太想討好不易討好的人，而忘卻了他的基本盤，或曰天然的核心客群。而同人創作為什麼往往比專業的大作更容易引人共鳴？大概恰恰就是因為他們沒能顧及太多基本盤以外的東西吧[11]。

內容第一、情感第二、形式第三，創作的王道當如是。研究的話，把情感和形式的次序調過來。做人呢，你可以坦承自己還是最在乎自我感覺，只要你明白別人不會無條件地照顧你的情懷，你要能先貢獻出一些有所助益的真材實料。然後，即便人家還是不以真心來回報你，至少會對你保持一些禮貌與尊重吧，而你也就該知足了；畢竟，如果你是捨難就易，待在舒適圈裡小富即安，你還得記住你與真正強者的差距。

成長，就是學會用道理把幼稚的情感包裹起來；只有在確信對方是

---

[10] 而《年代記》的世界中，創建了幻想鄉的蓮子與梅莉，既生長在這個魔獸、靈力仍為常識的世界，科學少女蓮子一開始又為什麼會那麼排斥神怪呢？當然這要圓也可以編出好幾種說法把它圓過來，然而劇情的重點畢竟不在這科學與神秘的對立上面；相反，全作的輪迴、悲劇、禍事，皆是來自科學與神秘之結合的。

[11] 當然，基本內容只做了一點點，周邊卻出了一大堆的同人誌，也是挺多的。

親密的自己人時，我們才好把心底那些柔軟的角落再次揭開，互相宣展。東方與《年代記》這些讓我們一同傾注過人生的作品，可貴的地方，就是為我們營造了一個可以寄寓前塵的世界，一個可以敞開心扉的社群，彼此支持，而不相犯。但同時，你又知道這個幻想鄉是虛幻的，是時時有著信仰危機的。而你也就要帶著這樣一分警醒，在幻境與實境之間，繼續珍惜，繼續維繫，繼續帶著你的過去種種，努力走下去。

P H

拉雜寫了這麼一堆，感謝各位看到這裡。算起來，本刊作者中，扯得離東方最遠的，就是主編在下我了。說好聽一點，這是為了拓展邊界，以連通更多不同的同人圈；說實話，也就是跟大家搏感情。希望我這特權用得還不至於太討厭。

在又混了半年[12]以後，我總算是暫時了卻了學業，現在要開始建立自己的事業，面向顧客，而不再是什麼規範、格式了。1 月 27 日，承蒙朋友的邀請，我到「天地人學堂－跨產業沙龍[13]」作了一場演講，題目是「如何讓顧客覺得你跟他是一夥人」，而答案是：超越對形式、體面的執著，找出最有效的表情達意的方法。簡單講：你跟自己人不會屁一大堆場面話。如何讓顧客覺得你跟他是一夥人？最簡單的情況：你本來就真的和他是一夥人。我辦《東方文化學刊》這本同人誌就是這樣的。是的，我在六七十位各行各業的聽眾面前給我大東方傳教了！掌聲鼓勵！

進一步講，我還說了：把握好「業餘同人」、「專業職人」、「異業跨刀」之間的曖昧地帶，盡量博取好感、關注，讓人願意來找你見真章。之所以能有這點心得，讓我這個生意場上的新手也可以講上這麼一通，

[12] 參見第三期〈編後記〉的〈博士後以後〉歌詞。
[13] http://tiandiren.tw/週三：跨產業交流會。

必須歸功於東方同人給我的滋養，是各位讓我有了敢這樣講的底氣。

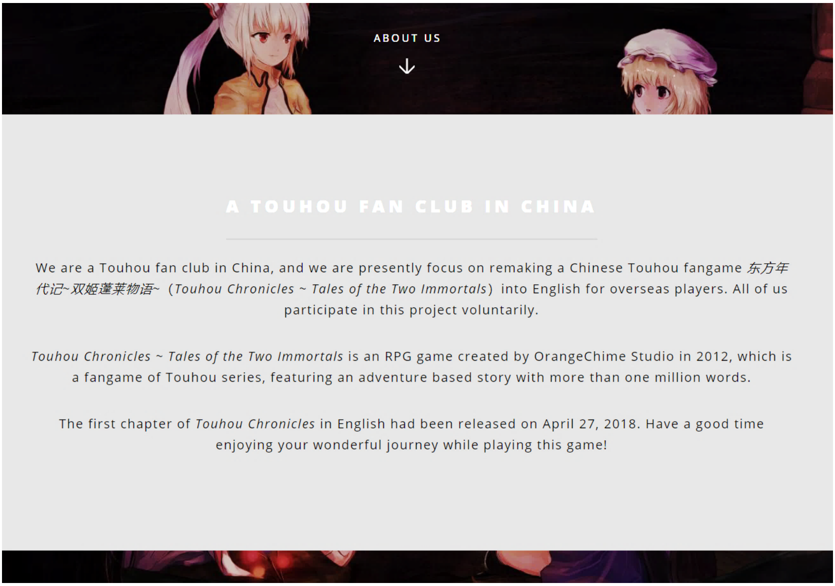
　　這一回，我也與囧仙主席合作，製作了動畫《秘封活動記錄・月》與前傳漫畫《月之追憶》的台版，與本期同時推出；精心鉅構，值得你擁有。歡迎撰寫相關評論投稿本刊，稿費從優。我們下期再會！

三版補記

　　光陰荏苒，自從 2017 年 12 月 ZUN 開放了東方同人遊戲登陸 Steam 平台販售，有志的社團便相繼走上了「正規化」的道路：做遊戲那麼辛苦，如果能合法合規地販售營利，何樂而不為呢？當然，這也意味著，純粹出於興趣，以放棄營利換取眾人的默許，而能無視版權把所有喜歡的東西都弄進來的那個野生的同人創作時代，不會再回來了。《東方年代記》屬於那個時代，我們很多人都為它惋惜。

　　然而，就在此時，由**夏虫**姐發起的**《年代記》英文化工程**與「蓬萊幻想工作室」成立了。他們從橙色風鈴工作室取得了授權和原檔，然後於 2018 年 4 月發布了第一章的英文版，翻譯工程至今進行到第四章。除了英譯，他們也計畫將原作中涉嫌侵權的素材替換掉，或設法取得相應的授權，乃至能夠正大光明地面世。

　　這項工程需要相當多的人力，對英文寫作能力也有要求，而成員也都是無給的志願者，因而進度緩慢，非常需要生力軍。所以藉本期再版的機會，特此為他們打一下廣告，希望各位同好可以多加關注、協助《年代記》英文化工程，讓更多玩家得以接觸到我們這一款空前絕後的同人鉅作。（網址見次頁）



蓬萊幻想工作室：http://houraiphantasm.touhou.moe/

夏虫 QQ：2742263968

東方文化學刊　第四期　我們的年代記

Touhou Culture Studies vol. 4

Chronicle of Ours

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：貓屋 http://www.pixiv.net/member.php?id=16785244

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2016 年 2 月初版

2017 年 3 月二版

2020 年 7 月三版　2022 年 8 月四版（電子版）